# CLUB

ISSN 0188-7610



## CONOCE A:
## INTERNATIONAL SUPER STAR SOCCER
## X-MEN MUTANT APOCALYPSE

## ARCADIAS:

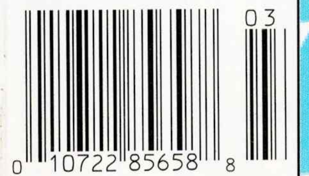
KILLER INSTINCT

KIRBY'S DREAM LAND 2

KIRBY'S AVALANCHE

KIRBY'S DREAM COURSE

AÑO 4 No. 3
PRECIO N$12.00 M.N.




## EL MAS COMPLETO REPORTE DEL
## WINTER CES LAS VEGAS 95:

ESTEBAN ARCE

JORGE VAN RANKIN




# EN VIVO

Lunes a Viernes 7:30 hrs.




Hace rato te acabas de dar cuenta de una mala noticia: Tuvimos que subir el precio de la revista un 20%. Este es el primer número que cuesta N$12.00 y creémos que, como dijimos, este aumento tuvo que llegar pues hubiera sido imposible mantener la calidad en información, en diseño y en impresión.

Recibimos cartas diciéndonos que estarían de acuerdo en un aumento de precio con tal de continuar con la calidad de la revista y, bueno, este aumento llegó antes de lo que suponíamos por la situación económica que ya todos sabemos.

Qué bueno que esta diferencia de N$2.00 no fue determinante en tu caso pues lo que menos queremos es perder la fidelidad y el gran apoyo que hemos tenido de todos nuestros lectores.

Muchos se suscribieron y obtuvieron, sus monedas de Street Fighter, además de que aseguraron que recibirán los 12 números de la revista sin que tengan que pagar alguna diferencia adicional.

De hecho el retraso que hubo en la Edición Especial de Passwords se debió al fuerte incremento en el precio del papel que utilizamos en la impresión de la revista pero por fin, después de varias promesas al fin a mediados de este mes de marzo lo podrás conseguir donde acostumbras adquirir nuestra revista. (les recordamos a nuestros suscriptores que este número especial no está incluido en la suscripción).

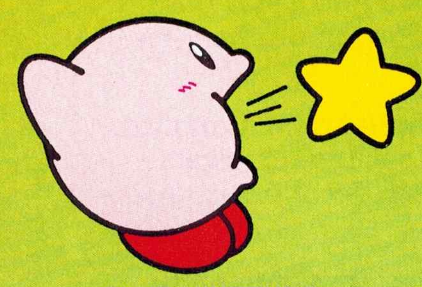
Ante la situación que vivimos no nos queda más que prepararnos mejor y echarle más ganas. Te aseguramos que en Club Nintendo seguiremos dándole durísimo. Es una promesa de amigos.








**POSTER DE FX FIGHTER Y TU ARTE SOBRE SOBRES EN PAGINAS CENTRALES**




**CLUB NINTENDO**
Año IV No.3 Marzo 1995

**CLUB NINTENDO ES UNA PUBLICACION COEDITADA ENTRE PRODUCTOS Y EQUIPOS INTERNACIONALES, S.A. DE C.V. Y EDITORIAL SAMRA, S.A. DE C.V. BAJO LICENCIA DE ITOCHU MEXICO, S.A. DE C.V.**

**PRODUCTOS Y EQUIPOS INTERNACIONALES, S.A. DE C.V.**

***DIRECTOR GENERAL***
Teruhide Kikuchi

***DIRECTORA DE ADMINISTRACIÓN***
Lourdes Hernández

***DIRECCION EDITORIAL***
Gustavo Rodríguez
José Sierra

***PRODUCCION:***
Network Publicidad

***DISEÑO:*** Francisco Cuevas
***ASISTENTE DE ARTE:*** Ernesto Escutia
***INVESTIGACION:*** Adrián Carbajal / Jesús Medina / Peke Vázquez
***AGENTES SECRETOS:*** AXY / SPOT

**EDITORIAL SAMRA, S.A. DE C.V.**

***PRESIDENTE***
Gustavo González Lewis

***VICEPRESIDENTE EJECUTIVO***
Javier Toussaint

***DIRECTOR GENERAL DE VENTAS DE PUBLICIDAD***
Miguel Ruiz Gálindo

***COORDINADORES DE VENTAS***
Rocio Campo,
María Elena Domínguez,
Javier Sánchez Mújica
Tel. 723-35-00

***GERENTES***
Leticia Mendoza
Diana Aldaz
Mayte Flores





**(DR) CLUB NINTENDO.** Editada y publicada por Editorial Samra, S.A. de C.V. Lucio Blanco 435, Azcapotzalco, C.P. 02400 México, D.F.Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana. Reserva al uso exclusivo del título No. 792-92. Reserva al uso exclusivo de las características gráficas No. C.G. 15-92. en la Dirección General del Derecho de Autor. Certificado de licitud de título No. 6420. Certificado de licitud de contenido No. 4863, del 27 de marzo de 1992. Expediente 1/432"92"/8336.Permiso No. 084-1292. Características: 228451603. Autorizado por SEPOMEX.
Editor Responsable: Sergio Larios Velasco
Distribución Nacional Exclusiva en México: Distribuidora Intermex, S.A. de C.V. Lucio Blanco No. 435 Azcapotzalco. C.P. 02400 México, D.F. y Zona Metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México, A.C. Barcelona 25, Tel. 591-14-00 Col. Juárez, D.F. Locales cerrados D.F. Interior del País.

**DIRECTOR DE PRODUCCION** Jesús Lara
Impresión: Procoelsa, S.A. de C.V. Pascual Orozco No. 51 Col. Iztacalco. Tel.: 590-27-03 y 590-27-07 México, D.F.





**SUSCRIPCIONES EN MEXICO**
Responsable: Victor M. Saldaña
Tels: 561-72-33 y 91-800-50550

# Dr. MARIO®



¿Qué significa R.P.G.?

Iran Santiago Reyes
Erick Fco. Santiago R
Cosoleacaque, Veracruz

***Suponemos que ustedes ya saben que RPG se refiere a los juegos que tienen pantallas con comandos para indicar lo que quieres hacer, a diferencia de los juegos de acción en los que mueves al personaje. Ahora: R.P.G son las iniciales de Role Playing Game cuya mejor traducción encontrada es "Juego en el que interpretas un rol o papel"***

◆

Nos gustaría que además de hablar de lo que viene, también hablen de lo que ya está o hubo.
Los seguidores # 0-2 y 0-3

Ana Carolina Valencia Olvera
Jose Manuel Valencia
México, D.F.

***Como han visto, en las últimas revistas hemos incluido análisis de varios juegos que no son tan nuevos, pero que están interesantes. Vamos a incluir revisadas rápidas a aquellos juegos de los que no hemos hablado pero que tampoco podemos pasar por alto.***

◆

No es por estar de copiona pero lo que dijeron de Caballeros del Zodiaco, pero estaba pensando que debe haber chicas como yo que tenemos la esperanza de un juego como el de Candy Candy, aunque tal vez no sea posible porque esa caricatura es de hace mucho tiempo.
También quisiera preguntarles ¿por qué en la portada en Club Nintendo dice abajo D.F.? ¿Porque aquí hacen la revista o qué?

Lindsay Marsha
Tlalnepantla, Edo. de Méx.

***Es muy difícil hacer juegos para mercados tan específicos. Chavez, por ejemplo no sólo se vendió en México, también en Sudamérica y fue un riesgo que Itochu y ASC decidieron correr juntos aún cuando sabían que las ventas serían muy inferiores a un juego en U.S.A. Cuando nosotros mencionamos que habría que ver si pegaba Saint Seiya en U.S.A. para ver si se animaban, varios lectores como que se molestaron pues sintieron que se menospreciaba al mercado mexicano, pero no es eso. Existe un mínimo de cartuchos a producir de cada título, los cuales deben ser vendidos por el licenciatario para que no pierda. Según su análisis mercadológico, es muy caro hacer los cambios en algún programa y además pagar los derechos de Caballeros del Zodiaco para vender el juego sólo en el mercado mexicano. Por ejemplo cuando salió el juego de NES (Famicom), en América ni quien lo peló; ahora ya pasó de moda en oriente y solamente los videojugadores mexicanos estamos interesados en él. Todo este rollote es para decirte que de Candy Candy, mejor olvídalo.***
***Los ejemplares que se distribuyen en el D.F. dicen D.F. para que en las devoluciones sea más fácil identificar de donde vienen los ejemplares y distribuir mejor los siguientes números, pero no significa en absoluto que el número que circula en el D.F. sea mejor o peor que el que circula en todo el país.***

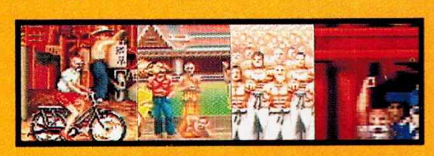
◆

Quiero preguntarles sobre un personaje que sale en el stage de Chun-Li (en la bicicleta) en el stage de Bison (parado sobre una persona que está acostada a la izquierda del ruso de lentes) y también

en el final de la historia de Fei Long. Es un viejito calvo con bigotes de Shang Tsung ¿quién es? ¿es el mismo? Yo digo que es Sheng Long. Como ven yo también me fijo en esos pequeños detalles.

Israel Rojas Lara
Cd. Mante, Tamps.

***No lo es, pero buena teoría. De hecho el segundo de la foto no se parece; en otros juegos generan una imagen y la repiten a lo largo del juego para ahorrar memoria.***
***Hay veces que sólo le cambian color, pero según vemos éste no es el caso.***



◆

Han hablado de truqueros y trabadores; la conclusión es: No hay que truquear... cuando eres retador. Lo que quiero decir es que es bueno truquear a la máquina cuando juegas contra ella no entre familiares y amigos.




Teloloapan, Gro.

***Se nos hace interesante tu posición. De hecho (tal vez te hayas fijado) en juegos como Street Fighter II cuando usas algún control turbo o eres muy rápido o repites mucho una jugada, como que retroalimentas el programa y los peleadores se vuelven mucho más difíciles. Además si le truqueas sólo a la máquina nadie se va a quejar.***

◆

He visto en revistas norteamericanas que existen figuras de vinil, música CD, mangas (comics japoneses), recopilaciones de dibujos con bosquejos y otras cosas más, siempre con calidad y me he puesto a pensar ¿por qué en mi revista no se han puesto a trabajar en esto y nos hacen a un lado?

MR
Guadalajara, Jal.

***Ten por seguro que todo eso que ves en las revistas no son realmente de ellas sino sólo lo cubren como noticia de lo que hay o publican anuncios de fabricantes de estos artículos e importadores, pero no son ellos los que los comercializan. A Club Nintendo nos distraería mucho importar y comercializar estos artículos y seguramente hay mucha gente que podría hacerlo mejor que nosotros, así es que mejor se los dejamos a los expertos. Nosotros haremos lo nuestro informando.***

◆

Seguramente uno de los problemas que enfrentamos los videojugadores después de la piratería es el no conseguir juegos caseros por equis causa y nos vamos a las arcadias y ahí terminamos más juegos que en el NES o SNES. El problema sería ¿cómo enviarles los récords que logramos si no podemos grabarlos o fotografiarlos?

Pavel Etzel
Cd. Victoria, Tamps.

***Buena pregunta. Sólo publicamos los récords de NES, SNES y Game Boy, pero si tienes algún buen truco o secreto de máquinas de arcadia, mándalo por escrito y trataremos de fotografiarlo y publicarlo.***

¿Qué acaso Mario no es propiedad única y exclusivamente de Nintendo? Esto lo pregunto porque otra compañía de videojuegos llamada CD-I ha realizado un juego llamado Hotel-Mario y otro protagonizado por Zelda.

Luis Antonio Villarreal C.
Nuevo Laredo, Tamaulipas

***Es una licencia que Nintendo dio para el Philips CD-I, un sistema basado en CD-Rom y que ofrece principalmente software educacional.***
***Nintendo otorga licencias cuando no son para productos competidores.***




◆

Si colocamos al revés las letras del nuevo nombre para "El Salón de la Fama" es decir la palabra TOPS obtenemos la palabra SPOT. ¿Fue casualidad?
¿Fue hecho a propósito?

Emilio Martínez Almeraya.
México, D.F.

***Cuando estábamos buscando nombre para esta sección vimos que TOPS (que significa máximas, las más altas) leyéndola al revés era nombre de SPOT, lo cual nos dio mucho gusto pues además de ser un nombre corto se hacía "muy" de Club Nintendo. Pocas cosas en nuestra revista son por casualidad***

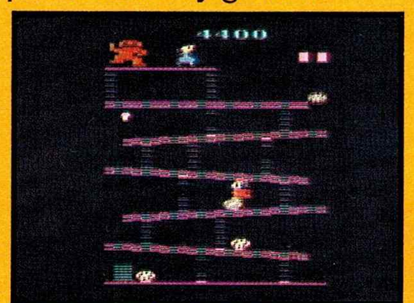


Hay un juego llamado Super Soccer que está basado en la caricatura de los Super Campeones. El juego del que les hablo es de Famicom y quiero saber si se podría sacar en Nintendo.
Su admirador #987654321.99
Alfredo Pérez Lómelr
Estado de México

***Estos juegos en Japón ya van en el número 5. Los 3 primeros fueron R.P.G.'s de futbol y los 2 más recientes son de acción para Super Famicom. Hablamos con Tecmo y no está en sus planes sacarlo en América, menos aún al ver que ya hay ¡17 juegos de soccer para SNES contando el nuevo de Konami! (el cual por cierto es de los mejorcitos).***
***Es difícil que salgan en nuestro continente.***

◆

En una revista norteamericana respondieron a un lector el porqué ya no se informaba sobre el NES. Dijeron que el NES es una pieza de hardware prehistórica en camino a su tumba tal como le sucedió al Atari 2600. Yo pensé que si no fuera por el resurgimiento de videojuegos provocado por el NES, estas personas no tendrían trabajo. Recientemente hubo alguien que me hizo recordar y reflexionar sobre aquella primera generación de videojuegos, porque yo crecí con ella, tengo 21 años y no se me hace mucho tiempo. ¿Saben quién fue ese alguien? Cranky Kong.
Así es, y fue a causa de todos los comentarios que les hace a Donkey y a Diddy: animaciones de 2 frames, pantallas únicas y simples, 3 vidas, tonos de gris en lugar de colores, etc. También dice: "Con lo poco que teníamos eramos felices..." y es verdad.
No olvidemos las raíces ni nada que nos permita recordar y conocer la historia de esto que nos interesa y transmitámosla a las nuevas generaciones de videojugadores que se están perdiendo de la historia de los buenos tiempos de los videojugadores.




Ulctuaro
México, D.F.

***Tienes mucha razón. Nosotros seguiremos hablando del NES mientras así lo soliciten nuestros lectores. Juegos como Space Invaders nos muestran cómo estamos regresando a lo básico. Como una anécdota curiosa, te diremos que Tim Stamper, el nuevo genio de los videojuegos cuando estaba en una junta mostrando Donkey Kong Country a Shigeru Miyamoto, creador de Donkey y Cranky, lo escuchó decir casi todas esas frases y gracias a su excepcional sensibilidad videojugadora, rescató las frases y las incluyó en el juego de DKC; es como la unión de los 2 cerebros más grandes de los videojuegos de la historia. Con estos 2 genios trabajando en Nintendo se nos garantiza, sin duda, los mejores videojuegos.***

◆

El día que salió la revista con lo del cuestionario, apenas lo leí lo contesté y mandé; Me di cuenta que no me llegaba el llavero y pensé que como imprimen tantas revistas y como soy de Tlaxcala no iba a llegar a tiempo. Poco después me llegó el paquete. Les agradezco que se hayan tomado la molestia en mandarlo. ¿Qué fines le darán a los cuestionarios porque no hablaban exclusivamente de videojuegos? ¿Por qué en algunas de las fotos sale una raya?
MAO RIVERA SANCHEZ ARMAS
Tlaxcala

***Somos nosotros los que estamos agradecidos con todos los lectores que nos mandaron su cuestionario. El porcentaje recibido fue muy alto y aunque muchos sabían que ya no era tiempo para ganar un llavero, aún así mandaron su cuestionario, por eso decimos que sabemos que siempre podemos contar con nuestros lectores. Estos cuestionarios diseñados por el departamento de mercadotecnia de la revista son tabulados y analizados para conocerlos mejor y tomar decisiones importantes en la superación de la revista.***
***En este caso era tener datos para los anunciantes en la revista. Estamos preparando otro cuestionario que nos servirá directamente a nosotros para el diseño gráfico y editorial de la revista que publicaremos en el siguiente número.***
***La raya que salía en las fotos fue por un defecto de nuestro equipo que ya ha sido reemplazado. Estamos adquiriendo más equipo, de lo más avanzado, para seguir mejorando la calidad.***

Les tengo que reclamar algo: ¿Por qué no le han hecho un espacio a la pobre "Bola de Cristal? Los juegos Ring Destructions (Slam Masters II) X-Men (Estilo SF) Darkstalkers, King of Fighters y Fighters History Kamov's Revenge ¿van a salir para SNes?
Se despide su lector número... Bueno, quién sabe, uno de tantos lectores.

Gonzalo I. Tamez
Monterrey, N.L.

***Tienes razón de que no ha aparecido La Bola de Cristal sin embargo la información que debió estar ahí no ha dejado de salir. La sección Extra es la que principalmente ha publicado toda esa información.***
***Respecto a los juegos que nos preguntas si serán trasladados al SNes, te diremos con nuestra Bola de Cristal que se ve muy nublado y no hay noticias; como ya habrás leído en nuestra revista, Fighter's History si lo va a sacar Data East pero no sabemos si llegará a América.***

◆

¿Es cierto que el NU64 actuará también como aparato de telecomunicaciones a través de redes de televisión por cable? Lo leí en el periódico. Expliquen qué es multimedia y cómo funcionará en el NU64

Juan José Yáñez T.
Cd. Delicias, Chihuahua

***Las noticias que nosotros tenemos es que, en Estados Unidos, está por iniciar una compañía que lanza el sistema Catapult el cual funcionará a través de Modem. El usuario con su SNes y un cartucho Catapult que se conecta al Modem llama a la línea de acceso de Catapult indicando el juego que quiere jugar y su nivel de habilidad (para competir con otros similares). Incluso se podrá jugar contra un jugador específico (quien también deberá estar en la línea). El sistema funcionará con cualquier título para 2 jugadores en vs. No sabemos cuándo en México se podría instrumentar este tipo de servicios pero sí sabemos que se está avanzando mucho en la modernización telefónica.***
***Respecto al NU64 es muy pronto para saberlo.***

◆

¿Habrá algún aditamento para que el SNes crezca más?

Roberto Pérez
Uruapan, Michoacán

***Sí, pero no es exactamente un aditamento sino los chips como el FX2, la segunda generación FX desarrollado por Nintendo; el CX4 de Capcom para ayudar a la escala y rotación del SNes, el Super Custom 32 que es un chip desarrollado por Seta o el SA1 de Hudson. Si Nintendo lanzara un periférico adicional para el SNes, tendría un costo alto. Otros adaptadores de CD-Rom que han salido cuestan más o menos 250 dolares ¿tú lo comprarías o preferirías el NU64 que por sí solo sería mucho más poderoso al mismo precio o hasta más bajo?***

◆

He escuchado rumores de que ustedes cambian los nombres de los que escriben a la sección Dr. Mario y S.O.S. Porque mi amigo Bernardo mandó un truco de Magical Quest y le cambiaron el nombre.

Omar Anguiano
Cd. Netzahualcóyotl Edo. de Méx.

***¡Por supuesto que no! Por eso hasta incluimos la firma original. Es posible que falten nombres que hayan preguntado o colaborado con algo similar, pero los que incluimos es porque sí lo mandaron. A veces es casi imposible checar todas las cartas que nos han llegado para ver cuántos nos mandaron lo mismo. Dile a Bernardo que nos disculpe por no incluir su nombre pero creénos que ponemos todo nuestro esfuerzo por evitar que se nos pase algún colaborador.***

◆

Les escribo para decirles que en su revista año 3 #11 página 94 en Los Grandes de Nintendo se equivocaron en las fotos de Nes de Beauty and The Beast y Jungle Book. Era al revés.
Su lector N° 4 y N° 5

Roberto y Ricardo Camarillo Cervantes.
Tlalnepantla, Edo. de México

***No nos equivocamos en las fotos sino en los textos. Gracias.***

◆

¿Dónde estuvieron los rombos de las portadas año 3 # 8,9 y 10?

Erik Orozco Pineda
Ecatepec, Edo. de Méx.

***Ahí***



# CARLOS NUÑO

un salsero español
al que los adjetivos...
¡se los pones tú!

Disponible en Disco Compacto y Cassette

Baila al ritmo de su nuevo disco



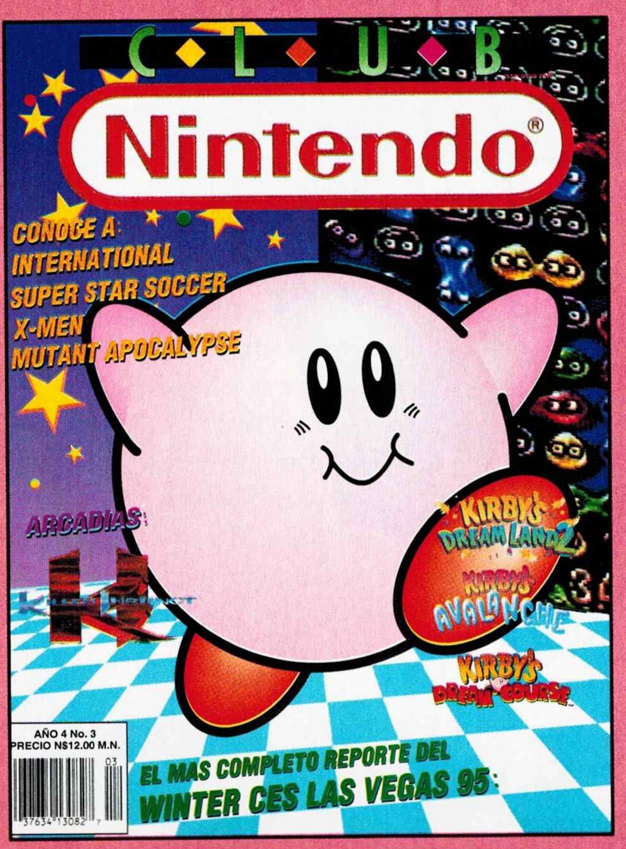

DE CINTURA PARA ABAJO




TUL/1327

# KIRBY

# NUESTRA PORTADA




Kirby sí que tendrá una temporada bastante agitada ya que próximamente será la estrella de 3 videojuegos de Nintendo; dos de ellos para SNES y uno para Game Boy. En los de SNES no tendremos todavía por desgracia sus aventuras que lo han hecho tan popular; en uno de ellos peleará contra algunos de sus enemigos en un divertido Puzzle y en otro será nada menos que la pelota de golf. En Kirby's Avalanche tendremos al regordete y rosado Kirby en una lucha,




pero esta vez de inteligencia, contra sus enemigos en este Puzzle donde el objetivo es reunir a 4 pequeñas figuras de un solo color de tal forma que se puedan unir para desaparecer y así ir eliminando el mayor nú-




mero de seres posibles. En Kirby's Dream Course como dijimos jugaremos algo muy parecido al



Golf donde la pelota es nada más y nada menos que Kirby, aquí tienes un número limitado de tiros y conforme vayas eliminando enemigos podrás obtener más



oportunidades, poderes o simplemente puntos. Ambos juegos de SNES son para 1 ó 2 jugadores simultáneos en sistema de competencia.
Por último tenemos el juego Kirby's Dream Land 2 para Game Boy donde seremos partícipes una vez más de las aventuras de este personaje con un apetito insaciable. El modo de juego es el mismo: Kirby puede saltar, correr, volar y devorarse a sus enemigos, para obtener sus poderes,




pero en esta ocasión contará con la ayuda de 3 animales que aumentarán sus capacidades.




Así que este mes es el mes de Kirby y no es para menos con la salida de 3 juegos de él, un suceso digno de estar en nuestra portada.



# WINTER CES
## LAS VEGAS '95

**Después de un fin de año 94 muy interesante y con juegos novedosos como Donkey Kong Country, Earth Worm Jim, Uniracers, Demon's Crest, Final Fantasy III entre otros; el show de invierno era muy especial porque ahí se supone que veríamos muchas de las cosas que serían los hits de este año... pero no fue así, este show, a diferencia de otros estuvo muy "apagado" lo cual seguramente se debió a que poco antes de este CES se anunció a la prensa que para el mes de mayo se llevará a cabo una exposición 100% de videojuegos en la ciudad de Los Angeles conocida como Electronic Entertaiment Expo ($E^3$), y donde se presume que Nintendo dará a conocer su tan esperado NU64 casero.**
**Aunque este show estuvo "apagadón" no fue malo pues se presentaron varios juegos interesantes (nosotros creemos que los licenciatarios guardaron muchos de sus proyectos para el $E^3$ ya que se espera que ese sea el gran show) del cual te presentaremos un resumen empezando, como usualmente lo hacemos, con Nintendo.**

## Nintendo®



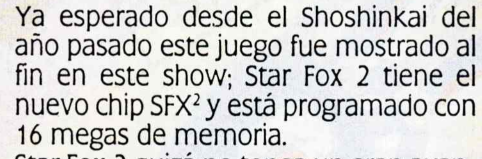

**Nintendo mostró bastantes juegos para SNES y GB, muchos de ellos tienen grandes avances tecnológicos que no se verían en otros equipos de 16 bit a menos que compraras un adaptador.**



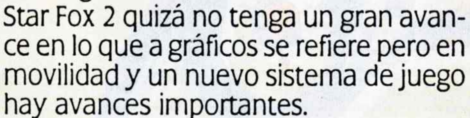




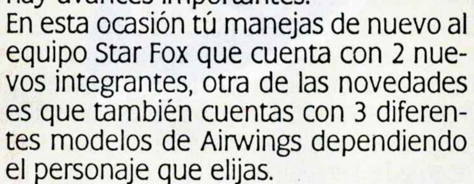




Ya esperado desde el Shoshinkai del año pasado este juego fue mostrado al fin en este show; Star Fox 2 tiene el nuevo chip $SFX^2$ y está programado con 16 megas de memoria.



Star Fox 2 quizá no tenga un gran avance en lo que a gráficos se refiere pero en movilidad y un nuevo sistema de juego hay avances importantes.



En esta ocasión tú manejas de nuevo al equipo Star Fox que cuenta con 2 nuevos integrantes, otra de las novedades es que también cuentas con 3 diferentes modelos de Airwings dependiendo el personaje que elijas.












La historia del juego es ésta: Después de haber sido destruido por el equipo de Fox Macloud, Andross ha vuelto y más poderoso que nunca (siempre pasa) lanzando un ataque en contra del sistema Lilyath, tu misión es la de erradicar a los secuaces de Andross de cada planeta pero además proteger Corneria de ataques directos; en el juego cuentas con un mapa que te indicará que planetas están bajo el dominio de Andross y donde navegarás pudiendo interceptar flotas enemigas. Este juego tiene bastantes opciones nuevas que serán del agrado de muchos: Scroll libre, diferentes misiones, más personajes y mejores gráficas, sin embargo no estará listo hasta agosto por lo que aún hay mucho trabajo por delante, (mientras sea para mejorarlo, que se tomen su tiempo).

# KIRBY'S AVALANCHE







Otro de los grandes juegos que se mostraron fue Kirby's avalanche para el SNES, este título es un puzzle en el que si juegas en la modalidad de un jugador te enfrentarás a muchos de los clásicos enemigos de Kirby, la temática del juego es muy parecida a la de otros juegos como Dr. Mario en donde tendrás que unir ya sea en forma horizontal o vertical unas extrañas formas de vida que al tener a uno igual cerca de él se unen; si llegas a juntar 4 ó más de ellos desaparecerán dejando un hueco en el lugar que estaban y que por consiguiente ocuparán los bichos que se encuentran arriba. Como siempre




sucede en estos juegos las figuras caerán en parejas de diferentes colores las cuales tendrás que acomodar como tu ingenio y ganas de amolar a tu contrincante te den a entender ya que si realizas jugadas múltiples podrás castigar a tu contrincante dejándole caer piezas transparentes que será un gran problema de eliminar. Además de esta opción también podrás jugar en modo de Vs. y ahí practicar todas tus jugadas.











Kirby's Dream Course es un título que ya se había retrasado algo de tiempo (si recordamos la versión original se prometió desde el CES de verano de 1992 pero en aquel entonces se llamaría Special Tee Shot. Este es a grandes rasgos un juego de golf en terrenos muy accidentados pero a diferencia del título original que les comentamos a esta nueva versión le fueron agregados muchos de los poderes que utiliza Kirby en sus anteriores videojuegos agregándole otro factor más de diversión. Aquí Kirby toma el rol de la pelota de golf que puede ser golpeada con diferentes intensidades y en varios puntos para conseguir efectos, cada curso tiene diferentes enemigos de Kirby los cuales tiene que eliminar para así poder abrir la meta que lo llevará a otro curso pudiendo hacer las jugadas de "hoyo en uno"; este es un juego bastante entretenido y que requiere de bastante estrategia para terminar cada curso antes de que se terminen las oportunidades.

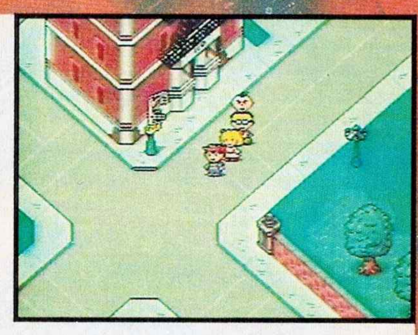










Para todos aquellos jugadores que gustan de un buen R.P.G. Nintendo ha decidido traer a América el juego Earth Bound que originalmente se llama Mother 2 en Japón. Aquí tú te pones al mando de un pequeño grupo compuesto por 4 niños que luchan por salvar al planeta de una invasión extraterrestre teniendo como armas bats de beisbol, sartenes, pistolas de rayos X y poderes de percepción extrasensorial.






Este título como todo buen R.P.G. tiene una gran historia que se va desarrollando conforme vas avanzando, bastantes secretos por descubrir y largas horas de juego para poder terminarlo por la larga misión que te espera gracias a los 24 megas con los que está programado este juego y el cual se espera esté listo para el mes de abril.




El juego que presentamos en el reporte del Shoshinkai con el nombre de Fighting Polygon ha cambiado de nombre para aparecer en América; este título será lanzado por Nintendo y una compañía que hace su arribo a área de los videojuegos llamada GTE. Este juego también cuenta con el nuevo chip SFX² y está programado por Argonaut Soft. En FX Fighter tú cuentas con una amplia gama de peleadores entre los que te puedes encontrar desde animales, aliens y humanos. Una gran ventaja de los gráficos poligonales es que podrás ver las peleas desde cualquier perspectiva y no estarás limitado a una distancia específica de pantalla para pelear. Otro aspecto curioso de este juego es que como intro a cada pelea se crearon algunos cinema displays en computadoras de Silicon Graphics como los que aparecen antes de cada pelea en Killer Instincts. Este juego estará programado con 16 megas de memoria y se supone que estará a la venta en mayo.





# COMANCHE™



Otro de los títulos innovadores de Nintendo es Comanche. En este juego tú te pones al mando de un poderoso helicóptero que tiene diferentes misiones de búsqueda y destrucción de enemigos. Tal vez la trama del juego no suene a algo muy innovador en historias para videojuego pero técnicamente sí lo es ya que este juego además de estar usando el chip SFX 2 utiliza una nueva técnica de programación llamada "Voxel Space" la cual es propiedad de una compañía desarrolladora de juegos de computadora de nombre Nova Logic. La susodicha tecnología utilizada en este videojuego permite crear gráficos con un mayor nivel de realismo pues crea gráficos en Render y con dimensión real lo que significa que podrás volar tu helicóptero en un mapa "real" y podrás moverte con libertad plena en él. Este juego será para uno o dos jugadores uniendo 2 SNES con sus respectivas televisiones para cada sistema; este juego estará disponible para julio y tendrá 16 megas de memoria.

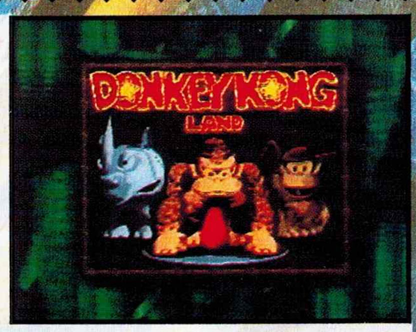


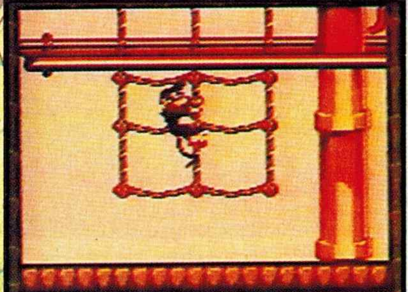






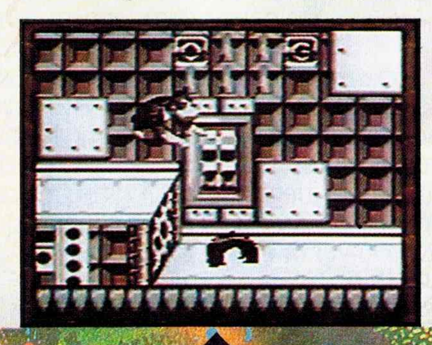


El super éxito del año pasado hará su arribo al formato portátil ya muy pronto utilizando la misma tecnología ACM que se utilizó para la versión de SNES. Donkey Kong Land es básicamente el mismo juego que DKC en mecánica de juego pero aquí te enfrentarás a nuevos enemigos y habrá una amplia variedad de escenas, nuevas cosas que seguramente serán bien recibidas por los muchos fans de este juego como templos marítimos o zepelines, pero también te encontrarás con escenas clásicas como la jungla o las montañas todo esto dando un total de más de 30 escenas más todos los bonus levels escondidos que seas capaz de encontrar. Este juego contará con la opción de batería para poder salvar tu juego de la misma manera que el de SNES, este juego tendrá 4 megas de memoria y podrás manejar a Donkey Kong o Diddy.
















Este juego también lo analizamos en el reporte anterior; como ya habíamos dicho en este nueva versión del juego te podrás encontrar con 3 diferentes amigos de Kirby que le ayudarán en sus misiones las que están divididas en diferentes mundos que podrás ir terminando poco a poco. También podrás obtener una amplia variedad de poderes que surtirán diferentes efectos si vienes sólo o acompañado de uno de los 3 personajes auxiliares.

Este juego tiene una gran cantidad de niveles y para que puedas jugar tranquilamente, también tiene la opción de batería y 4 megas de memoria. Este es un título que todo fanático de juegos de acción de "lado" no debe dejar pasar ¡Ah! casi olvidabamos decirte que este juego también tiene muchos secretos para descubrir, algo bastante entretenido.





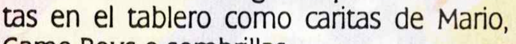




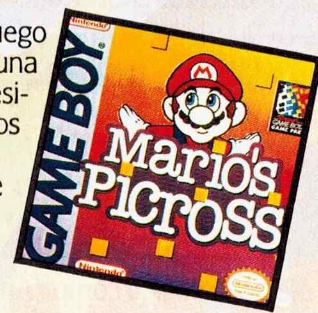

## Mario's Picross™




Este es sin lugar a dudas el juego más irrelevante que mostró Nintendo en este show. Aquí tienes una superficie dividida en pequeños cuadros y con ayuda de algunos números que te dan a las orillas de la pantalla deberás descubrir figuras que están ocultas en el tablero como caritas de Mario, Game Boys o sombrillas.



Definitivamente nosotros no creemos que este juego vaya a tener un gran nivel de aceptación pues es una trama un poco simple y sin diversión aunque necesites de una buena lógica para resolver muchos de los acertijos que tiene el juego.

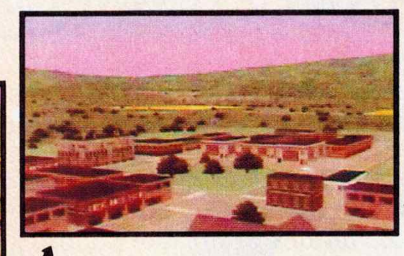


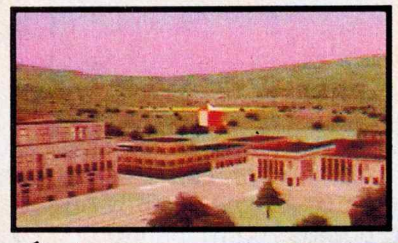

Ahora, después de haber checado los juegos que se mostraron por parte de Nintendo, hablemos de las cuestiones tecnológicas que se dieron a conocer en este show y que seguramente te sorprenderán y seguirán reafirmando a Nintendo como líder en la industria de los videojuegos.

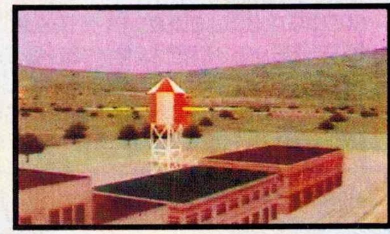
# ULTRA 64

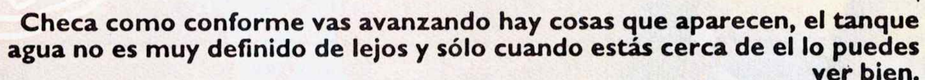
Cada vez esta más cercano el tiempo en el que todos conoceremos este increíble sistema casero; y en este show Nintendo y Silicon Graphics hablaron sobre algunos datos super importantes y que tendrán en funciones el ULTRA 64 sobre cualquier otro sistema de videojuegos (aun de arcadia).

Uno de estos aspectos es en el manejo a la hora de estar cargando los datos, por ejemplo, aquí en esta ciudad se observan algunas cosas a distancia pero el tanque de agua que se supone está hasta el fondo no aparece hasta que la vista se va acercando y mientras más próximo estes a él se va detallando o van apareciendo los gráficos como "por arte de magia", estos detalles son comunes de sistemas no muy poderosos.





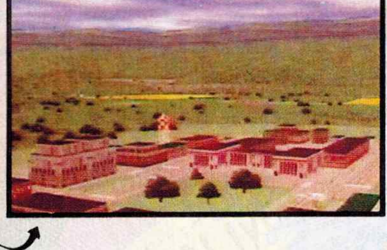




**Checa como conforme vas avanzando hay cosas que aparecen, el tanque agua no es muy definido de lejos y sólo cuando estás cerca de el lo puedes ver bien.**

El ULTRA 64 tendrá una gran capacidad en cargar datos, pues como podrás ver desde que la "cámara" está lejos y conforme se va acercando las cosas están ahí siempre y no van apareciendo como en el ejemplo anterior, además de que los detalles de las cosas siempre son visibles. Esto da mucha suavidad y realismo.



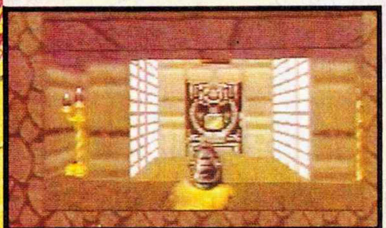




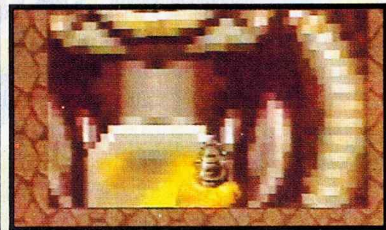


**Aquí si te fijas bien, lo que ves al principio lo ves al final, no hay nada que aparezca o se mejore, ¡esto lo hará el ULTRA 64 sin mayor problema!**

Cuando en otros sistemas (incluido el SNES) tu agrandas o reduces algún gráfico hay cosas de mucho detalle que dan efectos ópticos muy raros (como aparición de rayas o cuestiones de este estilo); el NU 64 contará con un efecto conocido como "Anti-Aliasing" el cual "redondea" los pixeles de los cuales están compuestas las figuras que se están manejando y evita distorsiones dándole aún un mayor efecto realista.







Otra de las funciones que tendrá el NU 64 es la de evitar la distorsión y ampliación de pixeles cuando en ciertos juegos tú te acercas a los objetos, como ejemplo te podemos mostrar esta puerta del Doom de Computadora; de lejos se ve bien pero conforme te vas acercando los pixeles se abren mucho quedando un bloque de cuadros en frente de ti; esto no sucederá en el NU 64. Como ejemplo aquí pondremos a este tiburón;







de lejos lo vemos bien, y conforme nos vamos acercando no existe ninguna distorsión en los pixeles, inclusive nos podemos "pegar a él" y la textura de la piel se ve mejor y sin deformaciones, ¿no es sorprendente lo que el Ultra 64 podrá hacer?, pero eso no es todo, ya que gracias al poderío de la máquina combinando las herramientas que se están creando para programar podremos jugar en "mundos virtuales" donde un objeto existe y como tal puede ser observado desde diversos puntos de vista manejando al mismo personaje. Como ejemplo tenemos a este mismo tiburón visto desde diferentes perspectivas; como te podrás dar cuenta que las posibilidades son ilimitadas.









¿Qué te parece? Increíble ¿no?; pero quizá ahora tú recuerdes que muchas de las imperfecciones de las que hablamos todavía estan presentes en los juegos Cruis'n USA y Killer Instinct y probablemente te estés preguntando a qué se deba esto, lo cual es muy sencillo de explicar: Killer Instinct y Cruis'n USA no son más que unas muestras de lo que este sistema puede hacer; Es como tener el DKC en un sistema más sofisticado, así que si tu al igual que nosotros te sorprendiste con las "muestras" espera a que veas el producto final, realmente no habrá palabras con que describirlo.

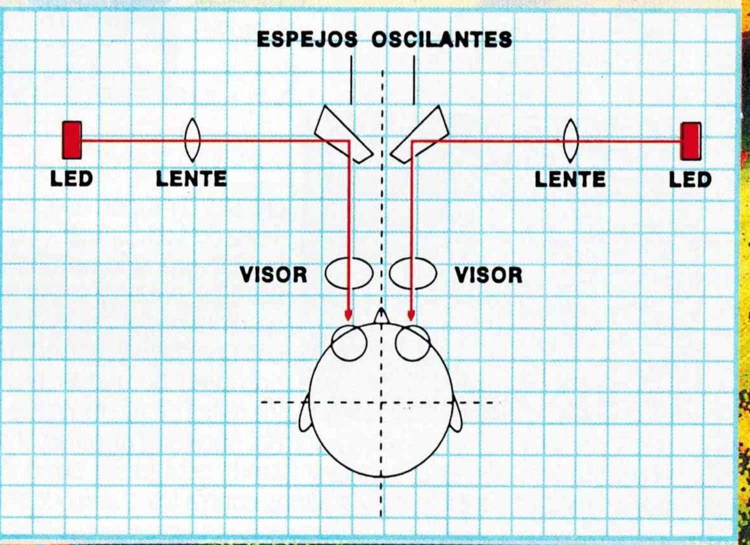




# VIRTUAL BOY

El Virtual Boy fue presentado al público norteamericano en este show y también fueron presentados varios juegos nuevos de licenciatarios que ya están trabajando para este sistema entre los cuales podemos destacar un juego de Naves con gráficos poligonales tipo Star Fox de T&E Software y un "shooter" de Hudson Soft; una de las cuestiones nuevas que te podemos comentar acerca de este aparato (además de que al parecer el color rojo exterior será definitivo) es que no te deberás preocupar por algún daño a tus ojos por el uso constante pues la luz que es emitida por los Leds llegará a tus ojos indirectamente ya que está reflejada en unos espejos oscilantes los cuales son encargados en gran parte de dar el efecto de 3D tan bueno que tiene este juego; antes de llegar a los espejos la luz de los Leds pasa por unos lentes que "amplifican" la señal para que los espejos la reciban.

Nosotros ya te habíamos dicho que este aparato tenía un procesador 32 bit RISC pero en este show se anunció que este procesador trabaja a 20 MHZ.



Ya para terminar con Nintendo te contaremos que en este CES se anunció que Rare ya está trabajando en otro título para el SNES utilizando la tecnología ACM empleada en Donkey Kong Country y el cual es un título basado en la nueva película de James Bond "Golden Eye" el cual se supone será el primer título de una serie de películas basadas en este personaje y usando la apariencia del actor Pierce Brosnan quien será el nuevo James Bond.



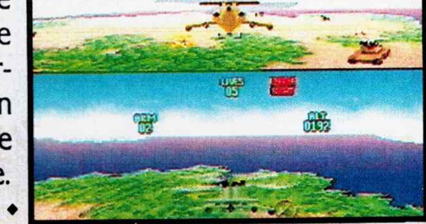
Otra cosa: ¿Recuerdas los modelos Game Boy Bros. que te mostramos en el reporte de nuestro viaje a Japón?, pues Nintendo anunció que esos serán los modelos de Game Boy que se encontrarán de ahora en adelante, así que si tú tienes deseos de comprarte tu GB, ya tendrás 6 diferentes colores de donde escoger.

Ahora pasemos a ver los juegos más relevantes de las otras compañías:

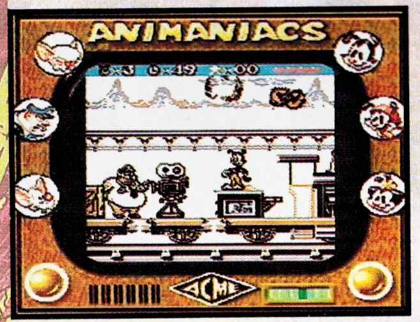
## AIR CAVALRY (Cybersoft, SNES)



Cybersoft prepara dos juegos de acción militar para este año, el primero es Air Cavalry en donde tú te pones al mando de un poderoso helicóptero con la finalidad de cumplir varias misiones en diferentes partes del mundo destruyendo enemigos con tu poderosísimo arsenal, este juego tiene un buen nivel de acción y puede jugarse por 2 personas simultáneamente.

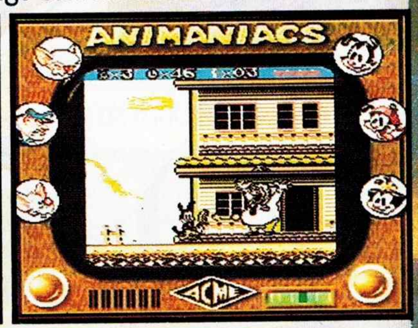


## ANIMANIACS (Konami, GB)




Yakko, Wakko y Dot, los hermanos Warner ahora invaden tu Game Boy en una aventura tan loca como ellos; después del buen nivel de aceptación que tuvo el título de SNES, Konami ha decidido sacar otro videojuego con estos personajes cambiando ahora la perspectiva de lado. El juego está dividido en varias escenas donde la única habilidad de cada hermano Warner les permitirá salir avantes de cualquier situación problemática. Este juego fue programado por Factor 5 y es el primer título que vemos que saque provecho del formato de SGB.




## BIG SKY TROOPER (JVC, SNES)



Big Sky Trooper es la historia de un chavo llamado Jack Spudtop que de la noche a la mañana ha sido nombrado un general de 21 estrellas para así salvar a la raza humana en una misión del espacio. para esto sólo cuenta con una nave espacial y una computadora de nombre Fido que le ayudará a luchar contra los miles de Aliens que le esperan. Este nuevo R.P.G. de JVC ha sido diseñado por Hal Barwood (productor original del juego de computadora Secret of Monkey Island), este juego tiene muchísimos mundos por investigar y muchos más Aliens contra los cuales deberás luchar.





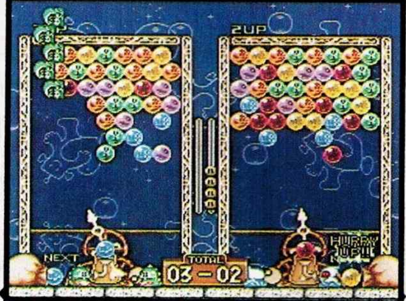
## BOOGERMAN (Interplay, SNES)

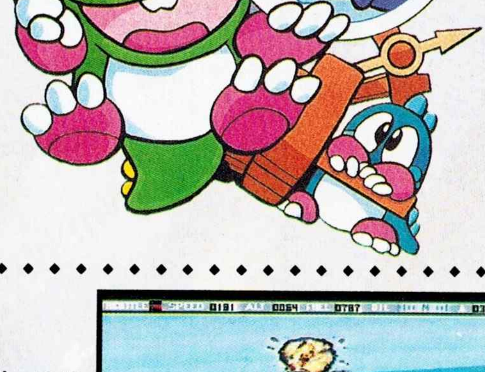
Este es uno de los héroes más raros y grotescos que te puedas encontrar; el tiene que luchar contra infinidad de villanos y sus armas son: Gases Estomacales, Flemas y Eruptos bestiales. Este inusual juego viene para tu SNES gracias a Interplay, es una aventura en Scroll de lado y todas las escenas están cargadas de un humor bastante enfermo, a pesar de eso este juego tiene un buen control y retos.

## BUST-A-MOVE (Taito, SNES)

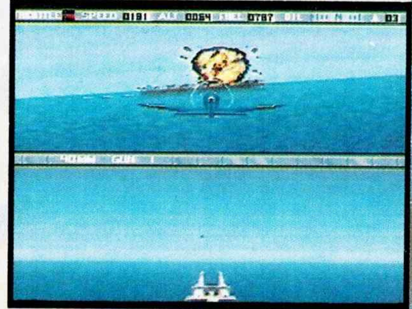
Bust-A-Move es en apariencia un puzzle como muchos, pero no lo es, este es un juego realmente adictivo, con un buen nivel de juego y diferentes modalidades que van desde la normal de 1P donde tendrás que resolver 100 pantallas hasta el enfrentarte en Vs. al CPU o a un amigo. Aquí la temática es de juntar 3 ó más burbujas de un solo color para reventarlas, si hay otras burbujas que estén sujetadas por las que tiraste éstas caerán aumentando tu marcador o mandándole castigos severos a tu adversario según sea el caso.





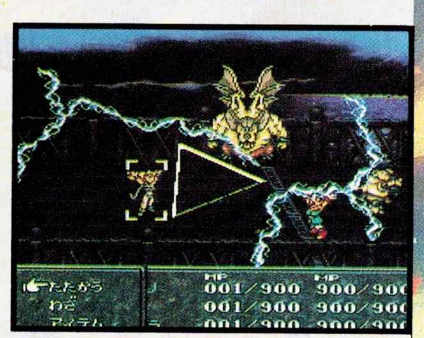


## CARRIER ACES (Cybersoft, SNES)

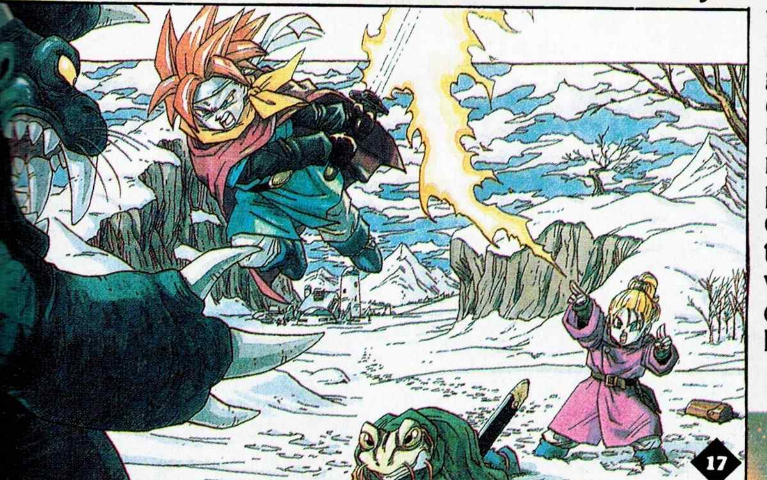


Este juego de acción/simulación te permitirá pelear en el Océano Pacífico de 1943 donde los norteamericanos y japoneses buscan tener dominio de un pequeño grupo de islas, este juego te permite escoger cualquiera de los dos grupos y luchar de diferentes formas, ya sea en dogfight, bombardeo de portaviones o ataques directos a acorazados además de formar varios escuadrones para asignarles misiones.
Carrien Aces se basa mucho en efectos de escala y rotación que no son muy sorprendentes, éste es un juego regular.

## CHRONO TRIGGER (Square Soft, SNES)



Afortunadamente para los que gustan de los R.P.G's Square ha decidido traer a América el juego Chrono Trigger que como mencionamos en el reporte del CES era el resultado de la unión de 3 personas muy importantes como Hironobu Sakaguchi (Final Fantasy), Yuji Horri (Dragon Quest) y Akira Toriyama (creador de los personajes de Dragon Ball); este juego es una mezcla entre Final Fantasy por el tipo de batallas con comandos y Secret of Mana por la vista general. El héroe de este juego es un muchacho llamado Chrono que tiene una máquina del tiempo y con ella puede viajar a diferentes eras para salvar a la humanidad de un gran peligro.



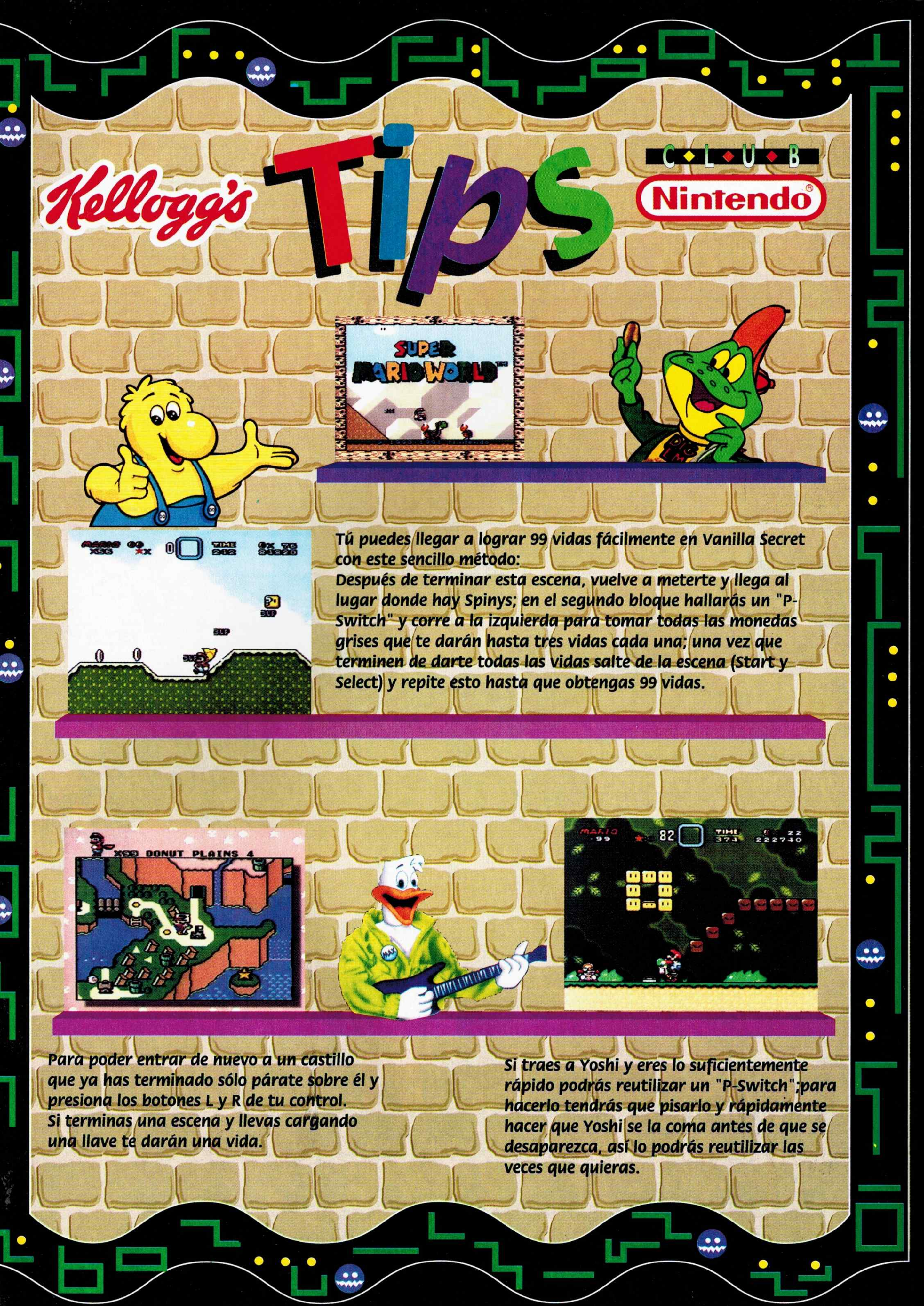




"GRATIS"
Descubre dentro de los paquetes marcados de Kellogg's 2 calcomanías y gana divertidos premios
RADIALS KONG RADIALS
MAX
¡Con Kellogg's y la revista Club Nintendo tú tienes el control de tu diversión !
Encuentra las calcomanías premiadas y gana al instante Supernintendos, Nintendos, Relojes y los juegos más divertidos
GAME BOY
Nintendo
C L U B
Nintendo®
Vigencia: del 1 de febrero al 30 de abril de 1995.
Permiso Segob S-1159-94
SUPER MARIO KART, YOSHI'S SAFARI, SUPER MARIO WORLD, STAR FOX AND DONKEY KONG COUNTRY ARE REGISTERED TRADEMARKS OF NINTENDO OF AMERICA, INC.
ALL IMAGES AND CHARACTERS ARE PROVIDED BY COURTESY OF NINTENDO OF AMERICA, INC. WHOSE ROYALTIES ARE EXCLUSIVE



Busca dos calcomanías
dentro de cada caja marcada de Kellogg's
SUPER MARIO WORLD
SUPER MARIO KART
COUNTRY
STARFOX
YOSHI'S SAFARI
Kellogg's
Colecciona las 6 diferentes
calcomanías de los personajes
de Kellogg's y CLUB Nintendo
¡Pégalas y despégalas
las veces que tú quieras,
porque no se rompen
ni se maltratan!
Sigue los tips que a continuación Kellogg's te regala de tus juegos favoritos de CLUB Nintendo




Tú puedes llegar a lograr 99 vidas fácilmente en Vanilla Secret con este sencillo método:
Después de terminar esta escena, vuelve a meterte y llega al lugar donde hay Spinys; en el segundo bloque hallarás un "P-Switch" y corre a la izquierda para tomar todas las monedas grises que te darán hasta tres vidas cada una; una vez que terminen de darte todas las vidas salte de la escena (Start y Select) y repite esto hasta que obtengas 99 vidas.

Para poder entrar de nuevo a un castillo que ya has terminado sólo párate sobre él y presiona los botones L y R de tu control.
Si terminas una escena y llevas cargando una llave te darán una vida.

Si traes a Yoshi y eres lo suficientemente rápido podrás reutilizar un "P-Switch";para hacerlo tendrás que pisarlo y rápidamente hacer que Yoshi se la coma antes de que se desaparezca, así lo podrás reutilizar las veces que quieras.


Kellogg's
Tips
CLUB
Nintendo
SUPER MARIOKART
©1992 Nintendo
Cuando te encuentres viendo el Replay de una vuelta en Time Trial tú podrás cambiar el ángulo de vista sólo con presionar los botones L ó R en el control pero debe ser una vuelta en la que no hayas chocado contra algo ni hayas puesto Pausa. Para borrar todos los datos del juego ve a la pantalla del título y presiona simultáneamente los botones Y, A, L, y R.
Tú puedes obtener velocidad turbo de arranque, para hacer esto tienes que comenzar a acelerar justo cuando se apaga la primera luz de salida y antes de que suene la segunda, si lo haces correctamente arrancarás con Super Turbo.
STARFOX
SHIELD
Al principio de cada primer nivel de las 3 misiones pasa por debajo de todos los arcos para que obtengas "Twin Blaster"".
Casi a la mitad de la 2a escena de la primera misión (Asteroid Belt) encontrarás 3 líneas de 5 asteroides cada una con un asteroide central rojo; destrúyelos cuando estés muycerca de ellos, si tienes la suficiente energía choca contra ellos; si lo hiciste bien verás un asteroide con cara sonriente, dispárale para abrir la entrada al "Awesome Black Hole".




Aquí te damos un truco con el que lograrás obtener más de 99 vidas; para hacerlo son necesarias tres cosas: Una pared, un Krusha y controlar a Diddy. Ahora te daremos un ejemplo de como lograrlo.
Al comenzar la escena de Millstone Mayhem avanza un poco para que aparesca el Krusha, regrésate y pégate a la pared, volteando hacia él, salta vertical de tal forma que le caigas cuando él está pegado a la pared, en cuanto rebotes mueve el control hacia la dirección de la misma (para este ejemplo es izquierda), así lograrás que Diddy se mantenga rebotando sobre Krusha y a partir de la 8a. vez obtendrás una vida por cada rebote.

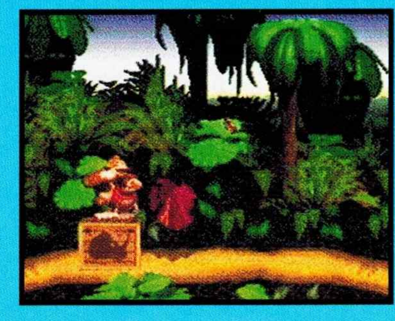
Como sabrás este juego tiene una gran cantidad de escenas secretas, un gran tip para saber en que escena buscar es que en las que ya hayas encontrado todo aparecerá un símbolo de admiración al final del nombre.

Si crees que Yoshi´s Safari es un juego sencillo, con este truco le pordrás agregar mayor dificultad: En la pantalla de título presiona al mismo tiempo los botones X, Y, L, R, y Start; si lo hiciste bien, la pantalla cambiará de color y el juego será mucho más difícil.




## 078 DONKEY KONG COUNTRY

¿Cómo le hago para quedar sobre las cajas?





# RESPUESTA AL RETO DE ENERO

## 076 DONKEY KONG COUNTRY

¿ Cómo logras que Donkey Kong o Diddy caminen en el agua ?

Para lograrlo en la escena de " Croctopus Chase" tienes que tomar a Enguarde y regresarte hasta donde están los dos barriles de la foto, entonces lanzate con Enguarde hacia los barriles (presionando B) y justo antes de tocarlos presiona A para bajarte de Enguarde como se ve en la foto, así Donkey es absorbido por los barriles.





...poco después Enguarde también y al salir por un instante Donkey se ve como Enguarde y Diddy puede caminar en el agua, esto también funciona con Diddy para que Donkey camine en el agua.



### Contestaron este Reto

RAFAEL GODINEZ PRADO
ERNESTO Y RICARDO RIOS SOLIS
PHOENIX
CRHISTIAN JAVIER ESPINOZA
ALDEN CECHETTI
ROBERTO JIMENEZ PACHECO
SALVADOR GOMEZ MARTINEZ
JORGE GOMEZ MARTINEZ
ABRAHAM NAVA
LUIS NOLASCO MENA
ARTURO REYNOSO CRUZ
JAVIER RUIZ GARCIA
LUIS ALFONSO VEGA
MONICA B. ULLOA DE RGUEZ.
FRANCISCO JAVIER ALMARAZ
CARLOS CRUZ GARCIA
MANUEL RAMOS REBOLLEDO
ROBERTO BROOKS AGUIRRE
PROCORO Y JULIO LOPEZ
JAVIER SOLIS SANTIAGO
LUIS SANTIBAÑEZ AGUILAR
LORENZO ALEF RAMOS
LEOBARDO BAUTISTA
CHRISTOPHER GUINTO
JESUS ARAIZA CRUZ
FRANCISCO DANIEL PEREZ
ERICK GONZALEZ ZARATE

### COLABORACION ESPECIAL

VICTOR ARJONA FARTMAN
NATALIE DE MARCE
FABRICE VELAZQUEZ

### COLABORARON EN ESTE NUMERO

MOISES CAMPOS NAVARRO
JOSE LUIS VALENZUELA MOLINA
ENRIQUE FAJARDO
CHRISTIAN D. ABUNDES DIAZ
LUIS HUMBERTO MARTINEZ
**DANIEL-COYOTE-KAS**
**NOEL-POWER-MASTER-KAS**
**JOEL MARTINEZ-JOE-KAS**
**ALBERTO-VANILLA-SPINAL-KAS**

### CONTESTAMOS A:

MORRIGAN
SEIYA Y
LOS CABALLEROS DEL ZODIACO
DENNIS MORALES
JUAN PABLO RUIZ ROJAS
DEMIS ARTURO GIUSSEPE PEÑA
EDWIN EDMUNDO
CARLOS VARELA OCHOA
IKI
LINK-H
ANGEL SORDO
DAVID VARGAS TELLEZ
JUAN MANUEL GONZALEZ
RIVERA DELGADILLO
RYU
JOB MONTOYA MARTINEZ
DAVID R. CATELO LOPEZ
SAORI
BENJAMIN BARRADAS H.
DANTE ARMANDO SANCHEZ R.
SERGIO TREVIÑO CANTU
TONATIUH ALVAREZ
JESUS A. GONZALEZ
JORGE MARTINEZ MARQUEZ BABIS
LORENZO ALEF RAMOS FOX
GENARO PEREZ LOPEZ
OMAR ANGUIANO
CESAR PADILLA RIVERA
SERGIO RIVERA GONZALEZ
JOSE EUGENIO VILLARREAL
JUAN MANUEL MUÑOZ FIGUEROA
GERARDO FLORES CHAVEZ
ANTONIO PARGA CARRILLO
FELISA BRAVO BRICAIRE
GERARDO BARROETA PEREZ
SKYRIDER
BUT & UATU
ERNESTO MENDOZA CRUZ
MAS "MARVEL" SERNA
HECTOR DE LA TORRE G.
MARIO A. GUADARRAMA
MIGUEL OLEA LOPEZ
ULISES JULIAN LEGASPI
LUIS ANTONIO VILLARREAL
SOLI
JOSE LUIS "DIDDY" Y
ALEJANDRO "HAWK"
ELIO MIRANDA GARCIA
FRANCISCO LOPEZ MONROY
CARLOS PAUL GARIBALDI
HERIBERTO JACQUES C.
PAULO C. VILLAREAL
ROBERTO PEREZ TORRES
DANILO ALBERTO PINEDA
MARIO IVAN CONTRERAS
ADRIAN M. AGREDA
MANUEL BURGOS ARCILLA

Complementa la información del número pasado con todo lo que te damos en este artículo. Todos los movimientos que te damos son para cuando el oponente está a la derecha. Si estas del otro lado sabrás que debes invertir las flechas horizontales.

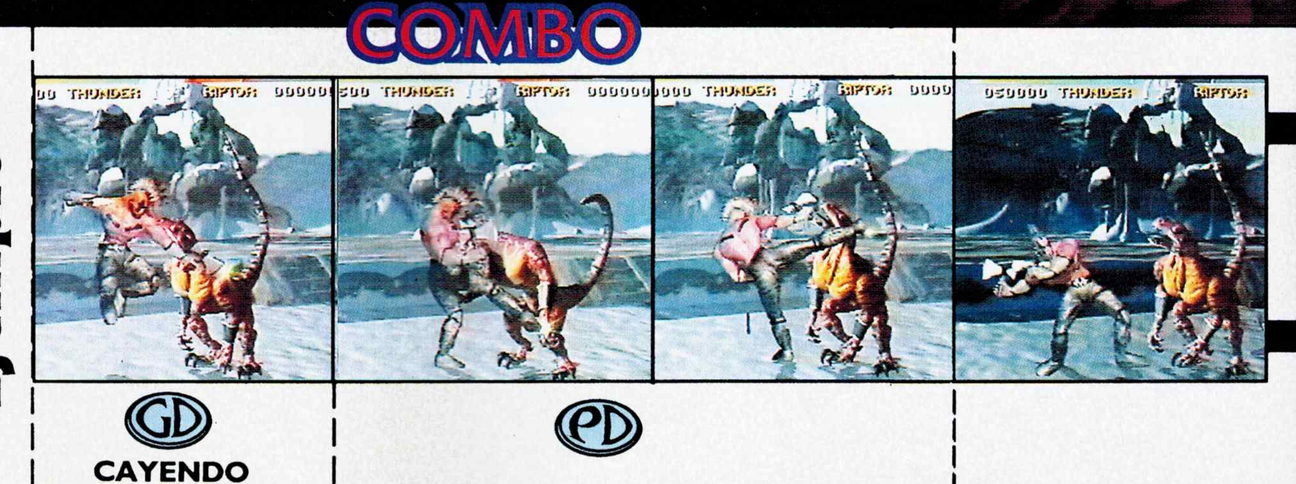
# ULTIMATE




Esta jugada te permite ejecutar un ataque final inmediatamente después de conectar un combo. Para ejecutarla primero hay que conectarle al oponente un combo (sin remate) a manera que sólo le dejes la energía que indica la foto o menos para que así al marcar el ultimate termines con su energía.

## COMBO

Ejemplo




GD CAYENDO

PD

# HUMILLATION

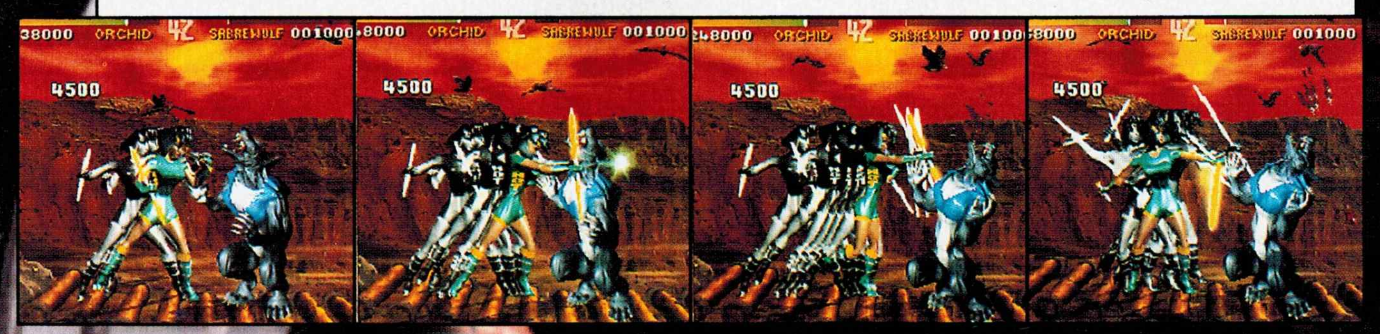
Marca el movimiento cuando el oponente está parcialmente vencido y la pantalla flashea en rojo, pero sólo funciona con tu primera barra de energía, eso quiere decir que si te bajan la primer barra equivalente al primer round, ya no puede ejecutar la humillación.

# SOMBRAS

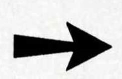



Para que aparezcan sombras es necesario que primero hayas hecho un breaker! así la línea que limita tu máximo de energía flashea constantemente indicando que ya tienes mejoras sobre algunos de tus movimientos como ataques que golpean más veces o poderes que no tenías. Además que puedes sacar sombras de la siguiente forma:

Ejecuta un combo y al marcar la terminación hazlo soltando el botón que previamente tenías (presionar por un segundo o más)





Las flechas gruesas indican que hay que mantener el control presionado en esa posición por un segundo aproximadamente.

# ATAQUE FINAL

Estos ataques son equivalentes a los fatalities de Mortal Kombat y tienes que marcar el movimiento a la distancia adecuada, cuando el oponente está parcialmente vencido y la pantalla flashea en rojo.

[ ] Lo que está entre paréntesis son movimientos opcionales.





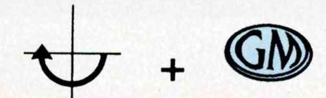










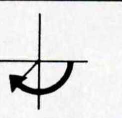

## Ejemplo

El poder que vemos en las fotos normalmente se marcaría así:




CAYENDO



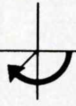



+




Pero si quieres sacar sombras hay que hacer un breaker y terminar un combo así:

Mantener presionado golpe fuerte por un segundo o más

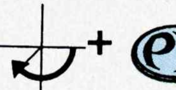


Y al mismo tiempo que termines de marcar la secuencia suelta el botón.




## Nota

Con Sabrewulf también hay otra manera de que la línea que limita la energía flashee además de breaker, que es el aullido y se marca así:





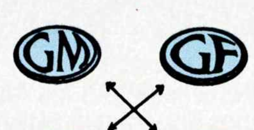
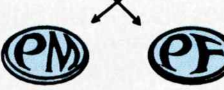

En el caso de Spinal además del breaker! hay otra manera de hacer que la línea que limita la energía flashee, que es absorbiendo poderes al presionar atrás y mantener oprimido golpe débil cuando te lanzan un poder. Pero aquí hay que aclarar que para sacar sombras jugando con spinal es necesario transformarse (esto es fácil en un combo presionando






# COMBO CAYENDO

Sobre los combos que comienzan por arriba hay que seguir una sencilla regla.

GD ↕ PD — GM / GF ✕ PM / PF

Es decir que si quieres comenzar un combo cayendo hay 6 maneras.

**cayendo**













| | |
|---|---|
| GD | PD |
| PD | GD |
| GM | PF |
| PF | GM |
| GF | PM |
| PM | GF |

**JAGO**




PM GF

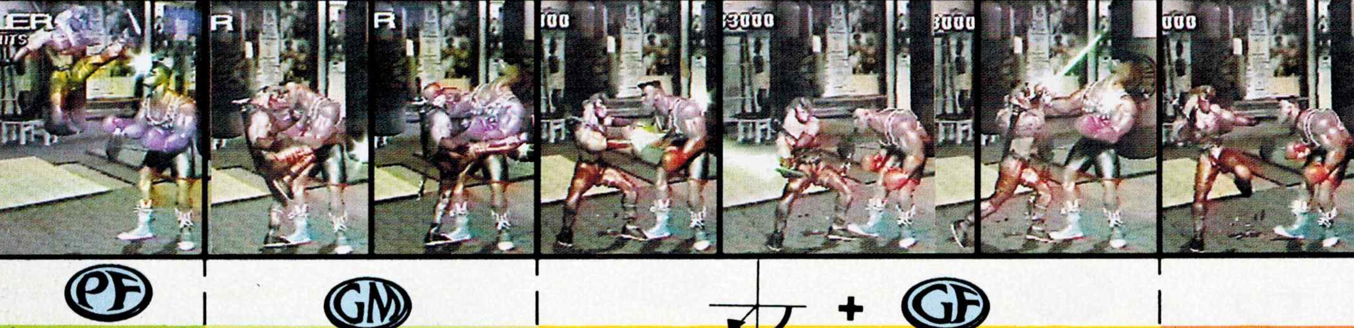


GM PF

**CINDER**

Estos son los dos únicos casos donde no se cumple la regla.

## Combo comenzando por arriba






PF — Cayendo | GM | + GF

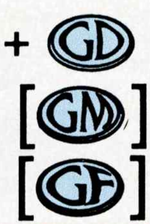


# JAGO



# BREAKER!

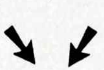
→ ↓ ↘ + GD [GM] [GF]



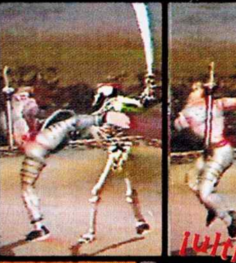



# ULTRA

Este tipo de combo se logra sumándole el movimiento indicado a cualquier combo (sin remate) a manera que sólo le dejes la energía flasheando para que así al marcar el ultra termines con el resto de su energía.



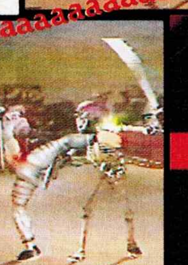

↘ ↙ + PD







**Fin de Combo sin remate**

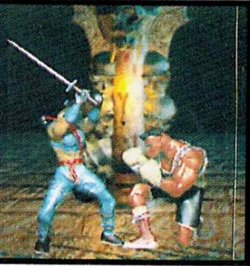






¡ultraaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa

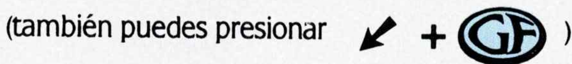
# ROMPER DEFENSA






Para romper la defensa del oponente es necesario que él esté agachado así tu presionas:

 + 



(también puedes presionar ↙ + GF)

para ejecutar un movimiento especial que romperá la defensa del oponente.









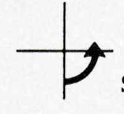






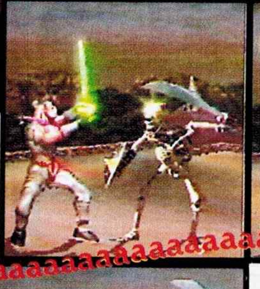

Después de hacer un breaker puedes lanzar tres de estos poderes:

**MANTÉN PRESIONADO GOLPE FUERTE**



Al mismo tiempo que terminas de marcar la secuencia suelta el botón.

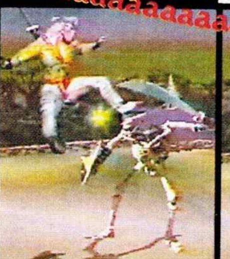


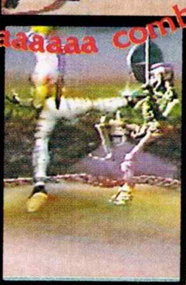





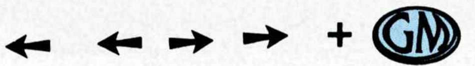



aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa combo!

# ATAQUE FINAL













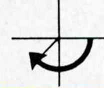




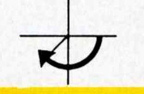

Combo comenzado con un poder







+





+



Combo comenzado rompiendo la defensa

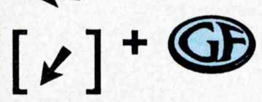




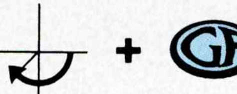

Para que funcione este ataque el oponente debe tener defensa agachada.



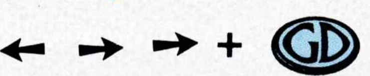


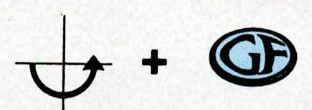




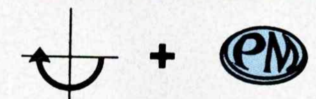






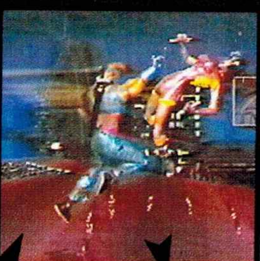


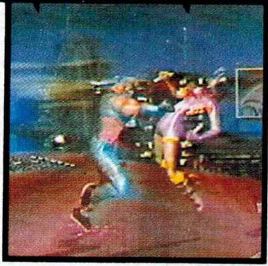
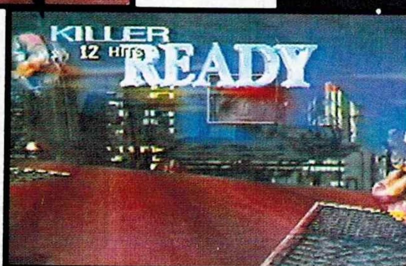

HUMILLATION





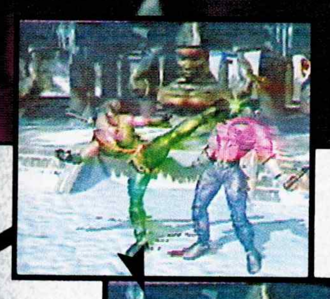






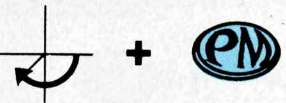




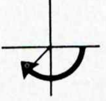








# JAGO



Mantén presionado patada fuerte

al mismo tiempo que terminas la secuencia suelta el botón.




## Combo comenzando con poder



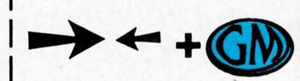


Al conectar el ataque mantén presionado el control al frente para acumular tiempo

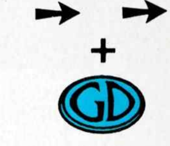








# BREAKER!


Este movimiento lo utilizas para romper la secuencia cuando te conectan un combo



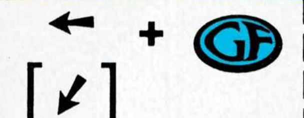


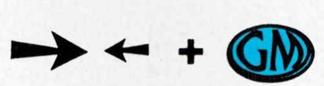


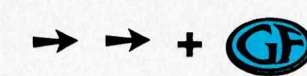


## Combo comenzando rompiendo defensa

# KILLER 12





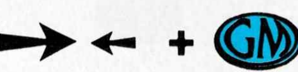


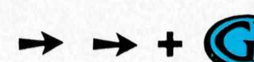
## Combo comenzando por arriba

# KILLER 12



 CAYENDO





# SPINAL

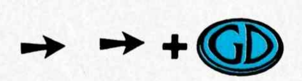




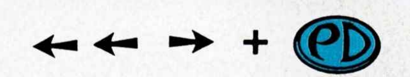








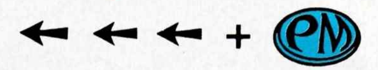
## ATAQUE FINAL



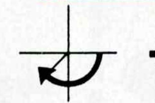




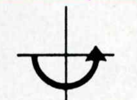
## ATAQUE FINAL



## ULTIMATE

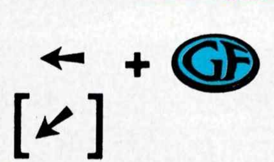



## HUMILLATION

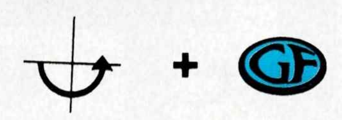



## ROMPER DEFENSA





## ULTRA









→ → + GF

(Al presionar por segunda vez al frente mantén ahí el control para acumular tiempo)

→ ← + PF [GM]

## SPINAL



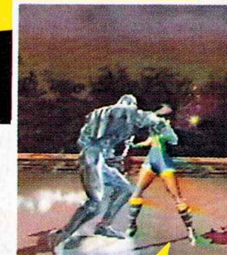
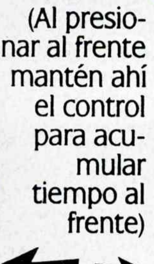
→ + GF [GM][GD]

Para ejecutar este poder tienes que tener mínimo 3 cráneos girando a tu alrededor.



### Combo comenzando con poder

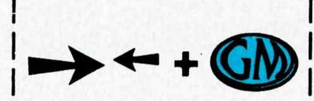




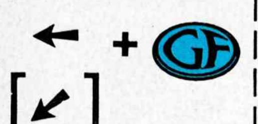

(Al presionar al frente mantén ahí el control para acumular tiempo al frente)



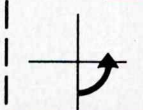


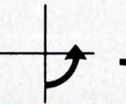
← → + GF | GM | → ← + GM

## KILLER 13









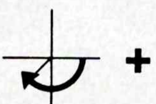

← + GF [↙] | PD | → ← + GM | GD | + GF | + PF

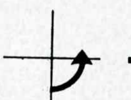
### Combo comenzando por arriba

## KILLER 14



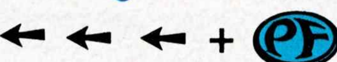







PF CAYENDO | GM | → ← + GM | PF | + GD | + PF

## ATAQUE FINAL



← ← ← + PF

## ULTIMATE



+ GD

## ATAQUE FINAL



+ GM



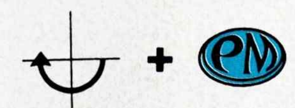
# GLACIUS





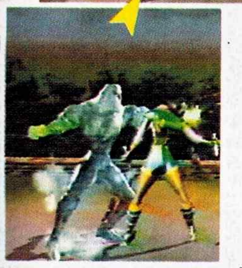
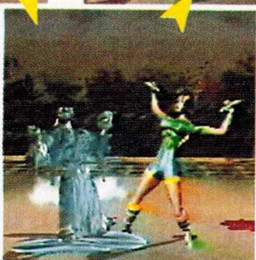

## ATAQUE FINAL

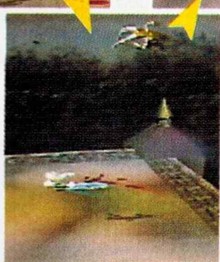




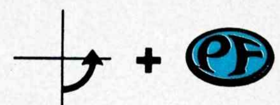


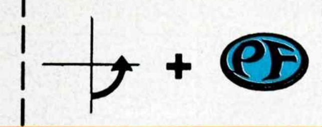






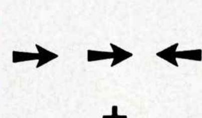




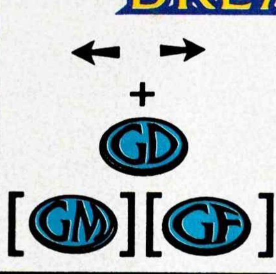

## HUMILLATION

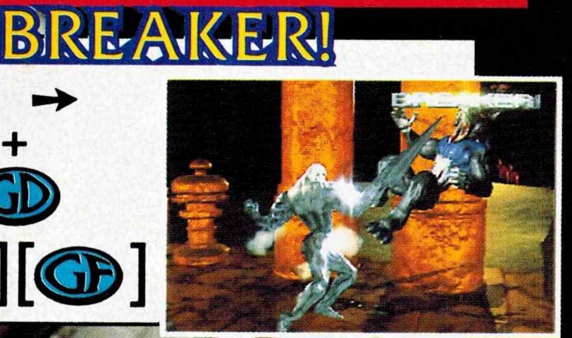





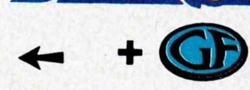


## BREAKER!



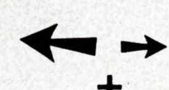

## ROMPER DEFENSA





## ULTRA



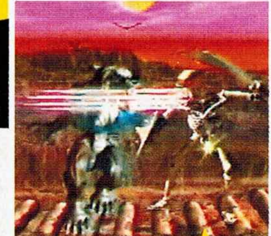






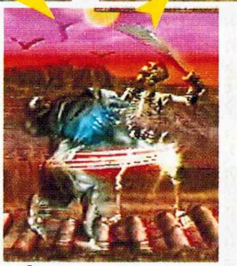
## Combo comenzando con poder

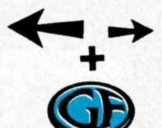



(Al presionar el control al frente mantenlo ahí para acumular tiempo).










(Al presionar el control al frente mantenlo ahí para acumular tiempo).




## Combo comenzando por arriba

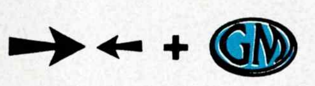






CAYENDO



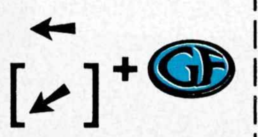







## Combo comenzando rompiendo defensa

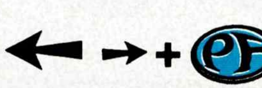


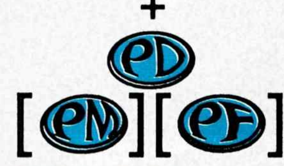




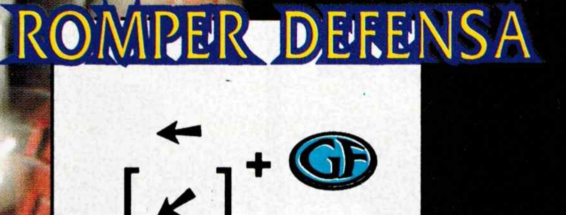




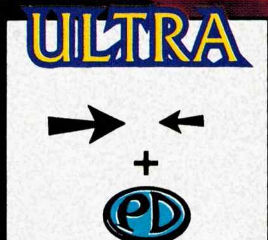

## BREAKER!




## ROMPER DEFENSA



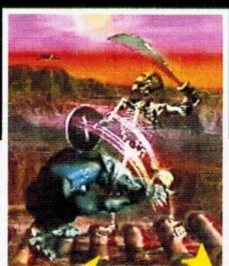

## ULTRA

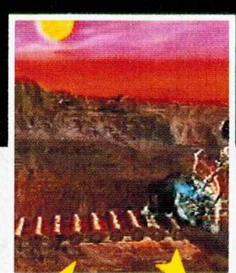
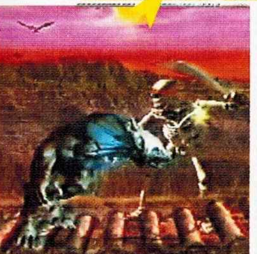
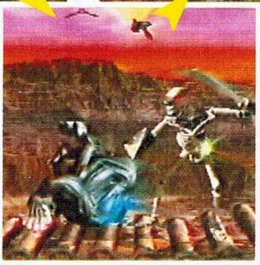
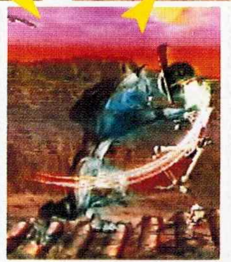
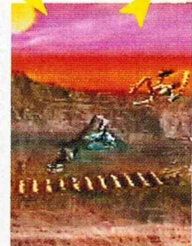


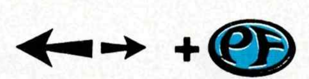


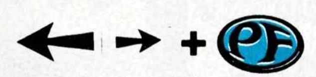



# SABREWULF

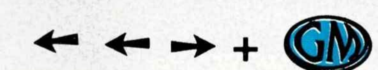





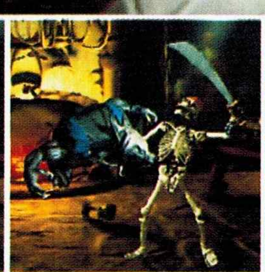

## ATAQUE FINAL











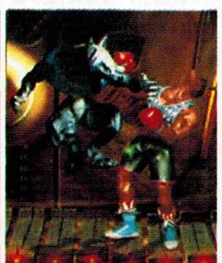

Al conectar el poder




presiona inmediatamente GF para agregar una mordida a tu ataque.
(También puedes usar GM ó GD)

Esto no funciona si haces un Breaker o completas un aullido.






Al conectar el poder

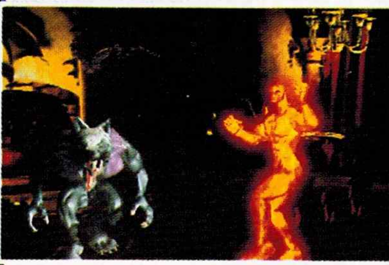



presiona inmediatamente PF para agregar una patada a tu ataque.
(También puedes usar PM ó PD)



## HUMILLATION

→ → → + GD



## ULTIMATE

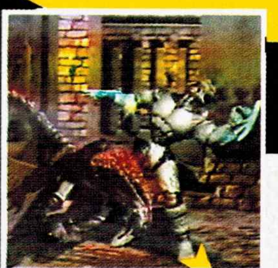


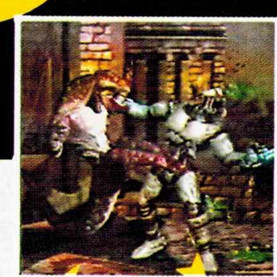
## ATAQUE FINAL

← ← + PM

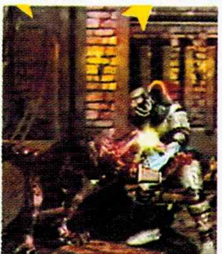


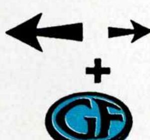
**Combo comenzando con poder**

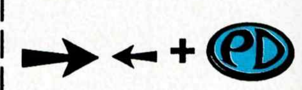




(Al presionar el control al frente manténlo ahí para acumular tiempo)



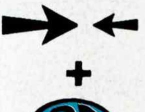
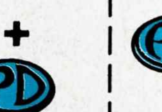
# SABREWULF

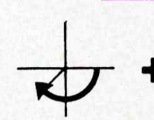
**Combo comenzando por arriba**

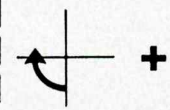
## KILLER 13

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| GF CAYENDO | PM | → ← + PD | PF | + GD | + GD |



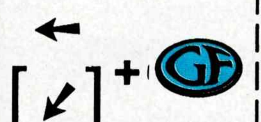


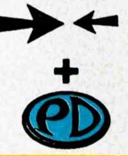


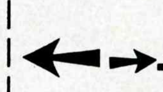

**Combo comenzando rompiendo defensa**

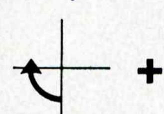
## KILLER 13

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| ← [↙] + GF | PD | → ← + PD | GD | ← → + PF | + GD |



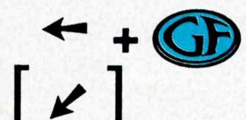






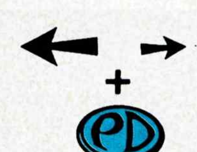

## ROMPER DEFENSA

← [↙] + GF



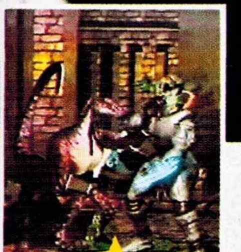
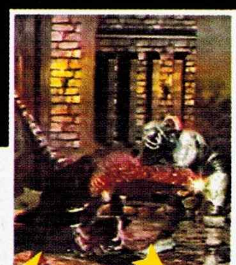
## ULTRA

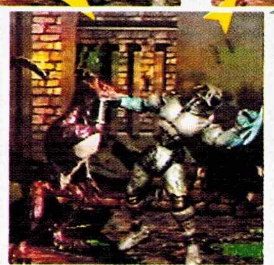
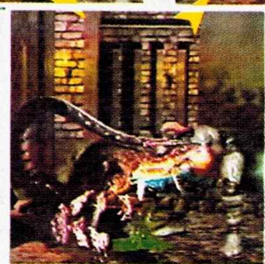
← → + PD

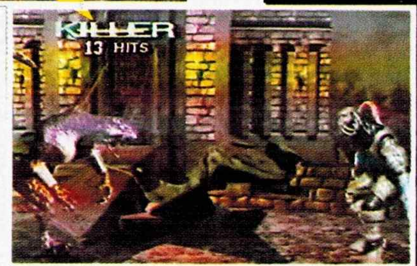


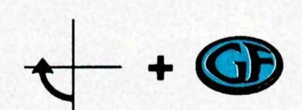


# RIPTOR

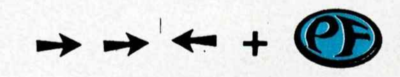
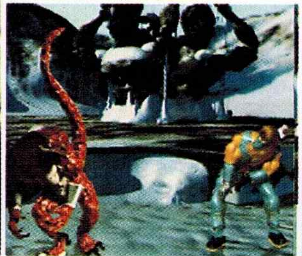



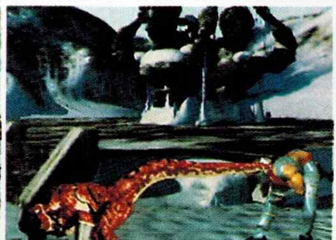






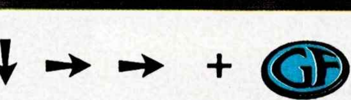



## ATAQUE FINAL

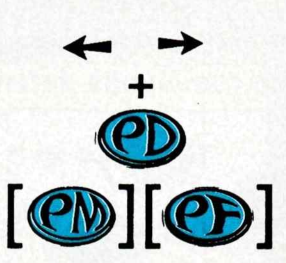







## HUMILLATION

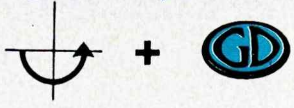
## BREAKER!




## ATAQUE FINAL

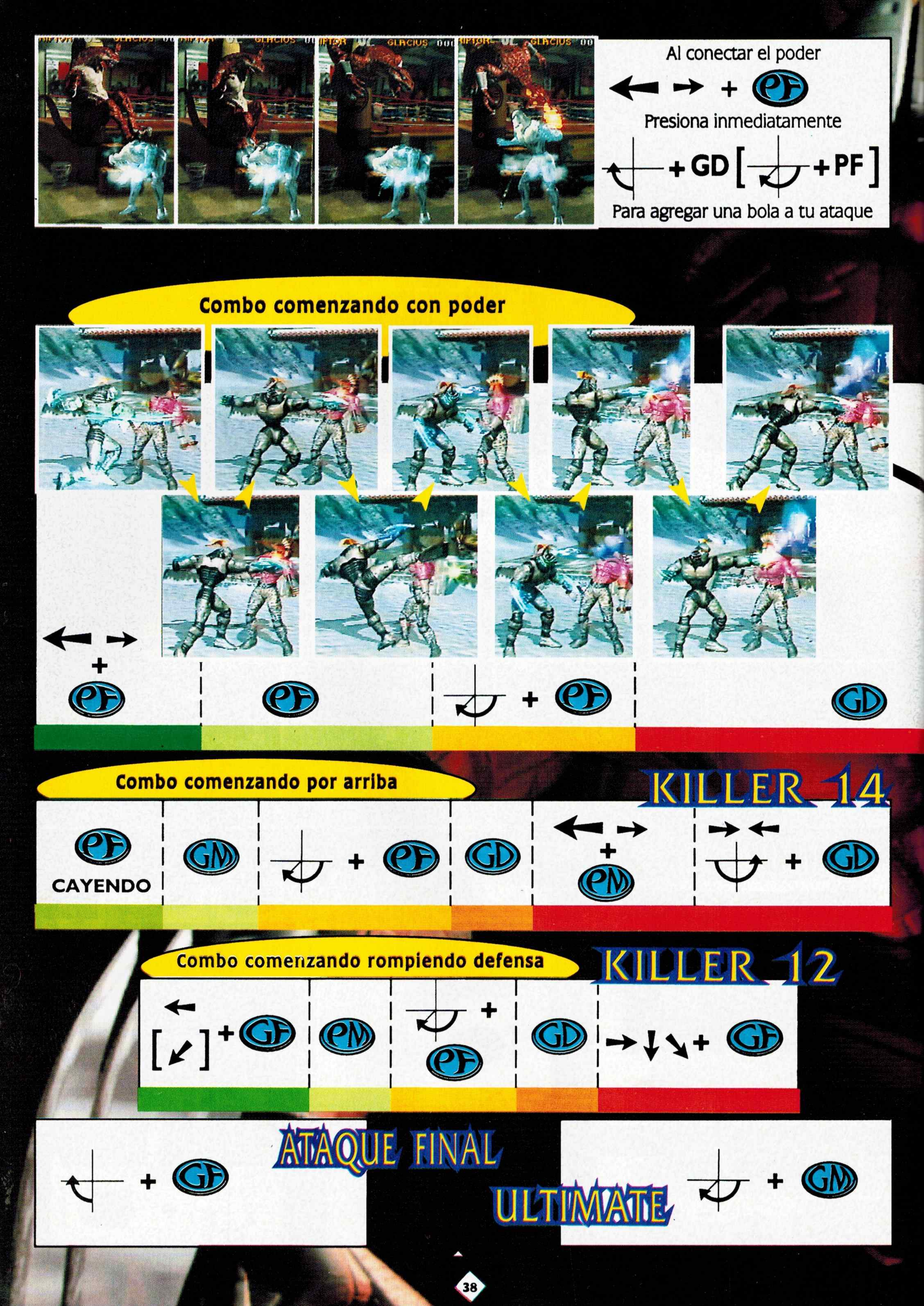


## ULTIMATE



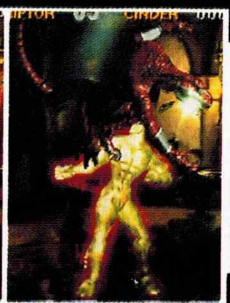
## ATAQUE FINAL





Al conectar el poder
+ PF
Presiona inmediatamente
+ GD [ + PF ]
Para agregar una bola a tu ataque
Combo comenzando con poder
+ PF
PF
+ PF
GD
Combo comenzando por arriba
KILLER 14
PF CAYENDO
GM
+ PF
GD
+ PM
+ GD
Combo comenzando rompiendo defensa
KILLER 12
[ ] + GF
PM
+ PF
GD
+ GF
ATAQUE FINAL
+ GF
ULTIMATE
+ GM
38



Al conectar el poder




presiona inmediatamente cualquier botón.

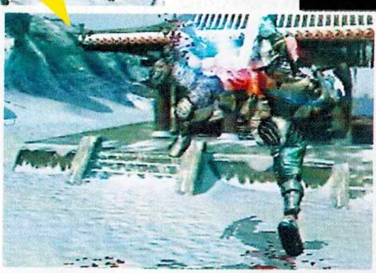
# FULGORE

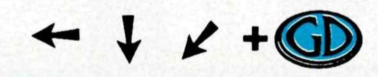




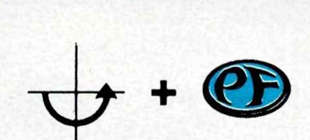




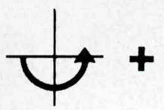





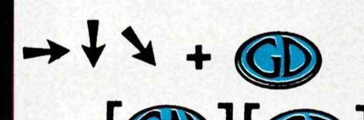
## ATAQUE FINAL



## HUMILLATION

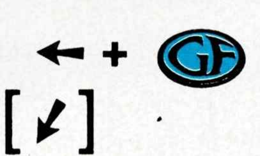



## BREAKER!



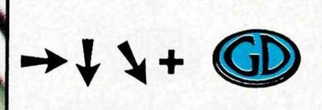



## ROMPER DEFENSA





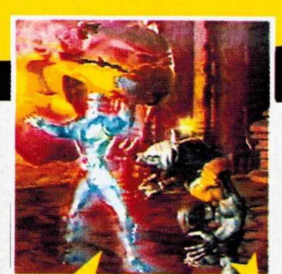
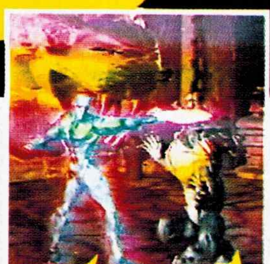
## ULTRA



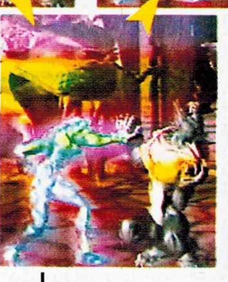


## Combo comenzando por arriba




(Después de hacer contacto mantén presionado el control al frente para acumular tiempo)

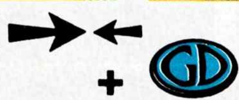







CAYENDO



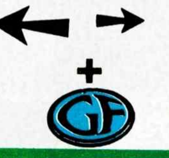







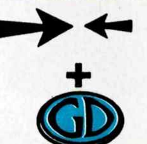
## Combo comenzando con poder

KILLER 13



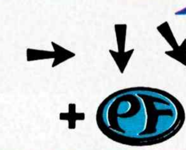








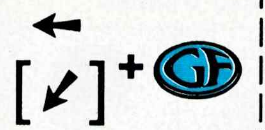





+ GF

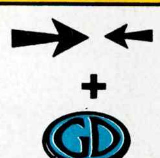
## Combo comenzando rompiendo defensa

KILLER 13



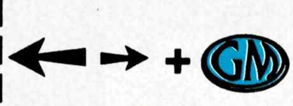






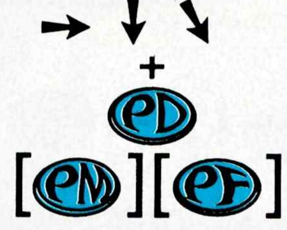







+ GF

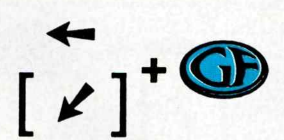
## BREAKER!





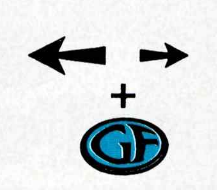


## ROMPER DEFENSA






## ULTRA









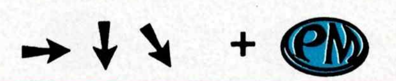
# CINDER

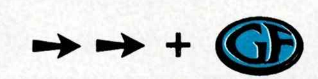






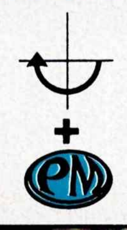


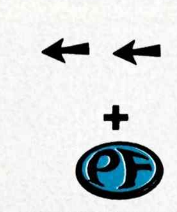


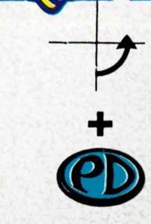


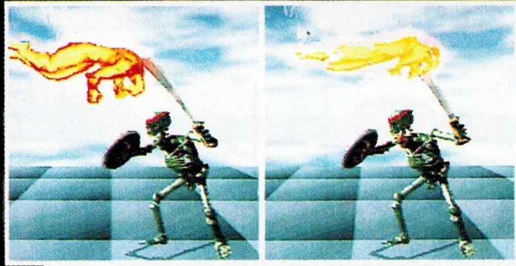

ATAQUE FINAL ULTIMATE HUMILLATION ATAQUE FINAL



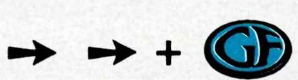


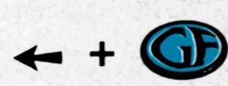












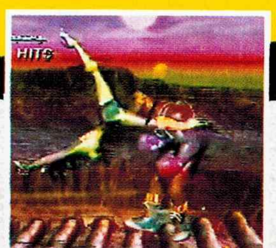
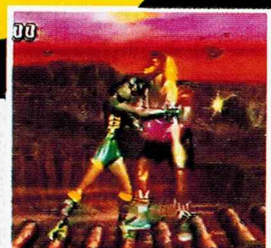
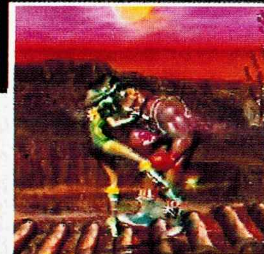

En estos dos casos hay que marcar el segundo movimiento mientras estés transformado en flama.

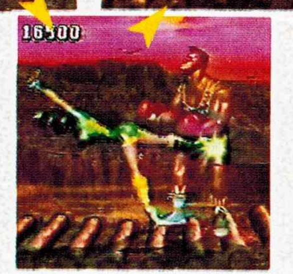


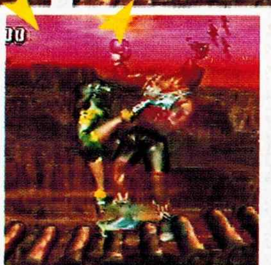


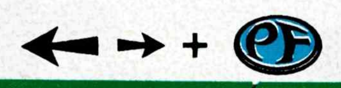
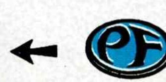

## Combo comenzando con poder





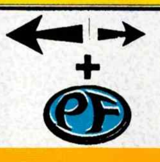





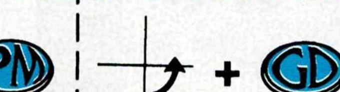
Estos movimientos siempre van unidos para lograr combos más largos)

## Combo comenzando por arriba


CAYENDO

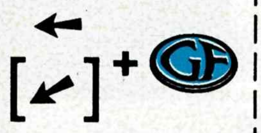


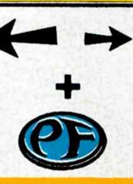

# KILLER 13

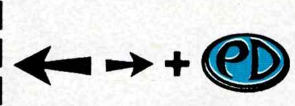
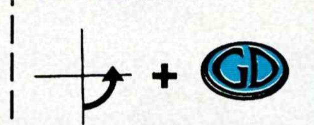



## Combo comenzando rompiendo defensa

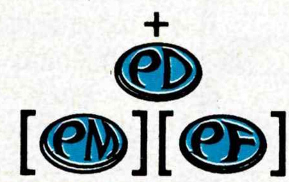
# KILLER 15



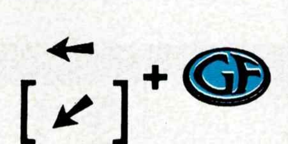


# BREAKER!



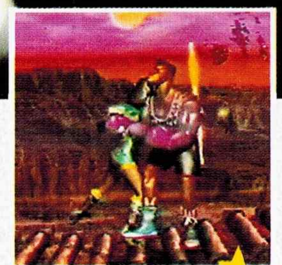

# ROMPER DEFENSA

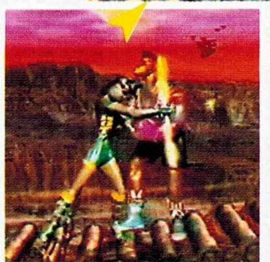
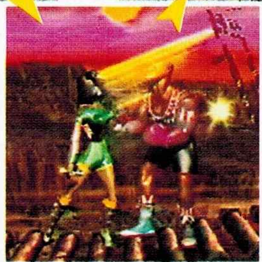


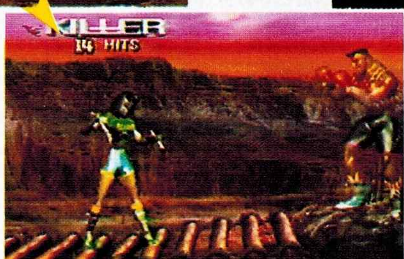

# ULTRA

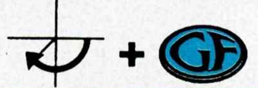


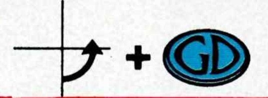

# B. ORCHID



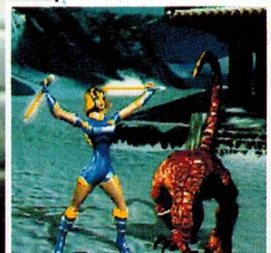




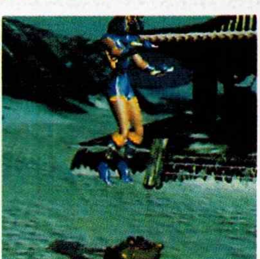


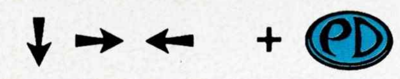





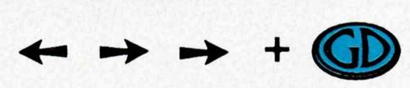

## ATAQUE FINAL






+ GF

## ATAQUE FINAL




Mantén presionado Golpe Fuerte



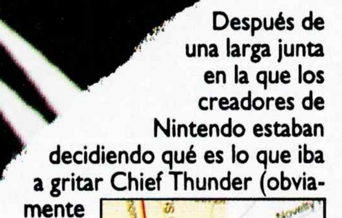
y justo al terminar la secuencia suelta el botón para ejecutarlo.






+



Después de una larga junta en la que los creadores de Nintendo estaban decidiendo qué es lo que iba a gritar Chief Thunder (obviamente querían una palabra india) y después de decir puras locuras alguien dijo: "¡Sammamish!" a lo que todos rieron y estuvieron de acuerdo. Sammamish es el lago que se encuentra junto a Nintendo. Tiempo después supieron que Sammamish significa cazador.






# INFORMACION SUPERNESESARIA




**¡¡Aficionados que viven la intensidad del fútbol! He aquí un juego más de fútbol para que te vayas al mundial y Konami es el licenciatario que presenta este estupendo juego (algo que no es de extrañarse).**

*A continuación te presentamos las opciones que te muestra al comenzar:*






**Cuando elijas a un equipo, fíjate en sus características, las cuales están indicadas debajo del nombre.**

## OPEN GAME

Aquí podrás jugar un partido amistoso con tu equipo favorito para adaptarte a la movilidad y puedas poner en práctica lo que aprendas en el entrenamiento. Al elegir esta opción verás otro menú con más opciones (y muy buenas):




## GAME START




Con ésta opción empiezas el partido. Si no haces ningún cambio, empiezas como venga el juego, o con los cambios que hayas hecho en el partido anterior.

## SUBSTITUTING

Aquí puedes hacer los cambios que creas necesarios para tener tu alineación lo mejor posible. siempre saca a los jugadores que estén mal y coloca a aquellos que tengan caritas felices.



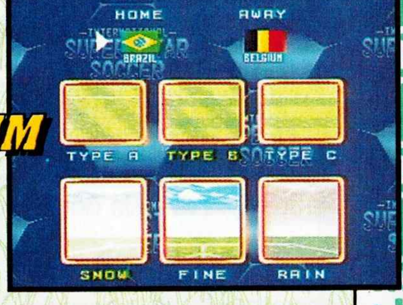

## TACTICS




Es aquí donde tomas el papel del entrenador para decidir qué estrategias tomará el equipo.

## STADIUM

Y como ya es costumbre en los juegos de deportes, esta opción te servirá para elegir si quieres ser equipo local o visitante, el tipo de pasto y el clima.




## RULES

Fouls ON OFF
Yellow Card ON OFF
Offside ON OFF
Referee
Heinz Carlos Tanaka

Podrás elegir si quieres que haya fouls, tarjetas, fueras de lugar y árbitro.

**Si quieres jugar sucio, sólo apaga todo.**

## SOUND

Además de cambiar el sonido, si quieres, también puedes hacer que la multitud grite o se quede quieta.






## TEAM COLOURS

Una opción poco usual y muy entretenida ya que con ésta podrás cambiar el color del uniforme y dar una transformación total a su equipo. Si la camisa del uniforme no te convence aquí podrás crear tus propios diseños. Que los calcetines están muy feos, dale los colores que quieras. Que los calzoncillos se parecen a los de tu tío cámbialos para que se parezcan a los tuyos.

**Aunque usted no lo crea, el equipo de la derecha es México y el otro es Brasil.**

## INTERNATIONAL CUP




Sin más qué decir, aquí podrás aspirar a ganar la Copa del Mundo después de vencer a los equipos de tu grupo y llegar a la final.

## WORLD SERIES

En esta parte ( jugarás un montón de partidos alrededor del mundo disputándote la Copa Internacional, al igual que otros equipos, sólo son 23 pobres partidos en la 1ª temporada). Es algo muy parecido al mundial, sólo que más largo, así que los passwords son muy útiles.

## TRAINING

Y como todo buen juego de deportes, he aquí la opción que te ayudará a conocer mejor este juego.







Esta opción cuenta con 4 niveles de dificultad y 5 tipos diferentes de pruebas que representan las situaciones más comunes de un partido.

## SCENARIOS

Esta opción es muy buena, ya que presenta situaciones de partidos donde algún equipo va perdiendo y le queda muy poco tiempo para intentar empatar y sólo con tu habilidad puedes salir victorioso en un duro encuentro.




## PENALTY KICK

Su nombre lo dice todo. Con esta opción podrás disputarte contra otro equipo una serie de tiros para ver quién es quién o para entretenerte un rato.





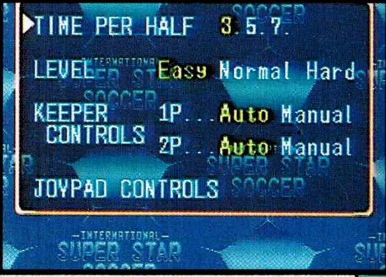
**Debajo de cada situación se muestra la dificultad del problema.**

# PASSWORD

Y para que no tengas que jugar desde el principio he aquí la opción de password que te permitirá guardar tus victorias y derrotas en un "sencillo" par de líneas saturadas de letras.




# OPTIONS




Finalmente aquí está la opción en la que podrás optar por cambiar la configuración del control, el tiempo de juego, la dificultad y el tipo de portero.




# EN EL CAMPO DE JUEGO





**Ya que hayas hecho y deshecho todo lo que quieras, es hora de poner en movimiento el balón y anotar muchos goles. Primeramente vendrá el volado del árbitro (¿o será colado?) El que gane elige si quiere tener la bola o qué portería quiere defender. Y ahora sí es hora de hacer rodar el balón. Cada que anotes un gol, los jugadores celebrarán como locos y no sería sorprendente que alguno empezara a dar maromas como si le estuviera dando un ataque al corazón. Pero no todo es alegría, ya que si te meten gol, la moral de tus jugadores estará tan abajo que besará el piso. Después del gol y de la alegría vendrá la repetición instantánea de la jugada. Con esto podrás darte cuenta de qué sucedió y por qué te metieron gol o qué hiciste para burlar al portero y repetirlo de nuevo. También los tiros de esquina son una buena oportunidad de meter gol, así que si te toca tirar, ponte atento y trata de concretar la jugada, pero si te toca defender, ten cuidado de no dejar solo a un jugador.**





**No te desanimes si te meten un gol ya que faltan muchos más.**

**¡Tirititito!**












Cuando estés jugando y tengas encendidos los fouls y las tarjetas, ten cuidado ya que podrías ocasionar un tiro libre, una expulsión o tal vez un penalty, y estos 2 últimos serían muy dolorosos.

**¡Otra de esas y se me va a la ducha!**







Si estás realizando una jugada grande, trata de ir por la orilla. Aquí nadie te molestará, pero ten cuidado ya que un descuido y podrías pasar la bola al enemigo.

Si quieres anotar goles, trata de tirar cuando vayas bajando dentro del área grande, así el portero bajará y podrás hacer un tiro cruzado.




**¡Donde las arañas hacen su nido!**




Al final de cada tiempo el árbitro dará tiempo complementario. Esto te podrá servir si vas perdiendo y sólo necesitas un gol para empatar; pero también te podría perjudicar si vas ganando por un gol y el otro equipo quiere la victoria.

Si vas ganando y ya no quieres arriesgarte, podrías tomar el papel de guardia de seguridad de banco, y hacerte el tonto quedándote parado con el balón hasta que den el silbatazo final. Esto es la típica jaula de pájaro.




**El sabor de la victoria**

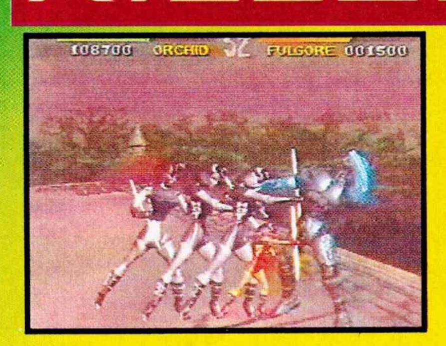



Y después de un partido difícil y de haber conseguido la victoria vendrán los festejos de los ganadores y el sufrimiento de los vencidos.

International Super Star Soccer es un juego lleno de detalles que lo hacen uno de los juegos más reales y emocionantes que existen en su género. Las gráficas y movilidad son excelentes, algo propio de un licenciatario como Konami.

# EL TEMA DEL MES

## KILLER INSTINCT




Yo pienso que si a Killer Instinct le hubieran puesto más personajes para escoger habría quedado no mejor, porque no se puede, pero sí más completo. Bueno ya vendrán más generaciones de juegos de este tipo y con esta tecnología. Por otro lado me gustaría que cuando Nintendo lance al mercado nacional el NU-64 junto con KI, el "paquete" incluyera además del "Joy Pad" un "Joy Stick" con todo acomodado como en la arcadia.
Se despide su fan NU-64

Antonio Parga Carrillo
Guadalajara, Jal.

***Pues de fuentes fidedignas nos enteramos que la versión casera de KI viene mucho, pero mucho mejor que la versión que ya conociste y Nintendo tiene la intención de lanzarla en otoño de este año... habrá que jugarla.***

◆

Me gustaría que dieran un amplio reportaje sobre el nuevo sistema NU-64 en sus dos versiones: Arcadia y Casera. ¿El Software del NU-64 será el mismo en las dos versiones? ¿Saldrán los juegos simultáneamente en las dos versiones o primero en Arcadias y luego en el sistema casero? Resuélvanme estas dudas por favor.

Gerardo Flores Chavez
Zapopan, Jal.

***Habrá muchos juegos que se lanzarán sólo para la versión casera como Doom o Turok.***



***La intención de Nintendo es que los juegos para el NU-64 sean única y exclusivamente disponibles en el NU-64, lo cual quiere decir que es casi un hecho que Mortal Kombat III no salga en el NU-64 pero sí en SNES.***

◆

Me gustaría hacer una crítica muy severa a Nintendo con respecto al NU-64. ¿Por qué colores de 24 bit? ¿Qué a caso no es de 64? Por lo tanto debería tener una gama más amplia que sólo "mugres" 16 millones; digo "mugres" porque todos los nuevos sistemas de 32 bits (la mitad que el Ultra) tienen cantidades similares. ¿Se da cuenta Nintendo de que existe tecnología al doble de rápida que la empleada en el NU-64?. En una revista vi un dibujo del NU-64 (posiblemente una tomada de pelo), en el que podía apreciar un control similar al del SNES (pero más horroroso), el cual es excelente para jugar simuladores en modo 7 pero para jugar con él en juegos de peleas es una penitencia, por lo que sugiero que pongan los botones L y R al lado de X y A de manera a tener algo parecido a las Arcadias con seis botones juntos.

Enrique Ruiz Maltos
México, D.F.

***Hace tiempo un lector (de quien no recordamos el nombre) nos dijo que para qué los videojuegos tenían tantos millones de colores si el ojo humano no era capaz de reconocer tanta variedad y en cierta forma tiene razón. Ponte a pensar después de ver a Killer Instincts si necesitas más colores ¡Se ve mejor que la realidad!. Simplemente una televisión normal de hoy en día sería incapaz de mostrar tanta definición.***
***Puedes estar seguro que saldrán controles tipo Arcadia para el sistema.***

◆

Les escribo para felicitar a todos los que tuvieron que ver en la realización del juego, que me dejó con el ojo romboide. ¡Sí! hablo de Killer Instinct. Lo vi, lo viví y para mí es un juego tan bueno que ...¡no merece que lo juguemos! porque es mucho para nosotros los videojugadores. Las gráficas

son excelentes, incomparables, la movilidad y sonido no se quedan atrás y sus especies de fatalities ¡GUAU! Me imagino que van a dar a conocer los movimientos, poderes, etc.

Por otro lado en un reportaje sobre K.I. ustedes mencionaron que en una escena había una pantalla gigante que transmitía simultáneamente lo que pasaba en el juego, y lo que yo vi era un anuncio del NU-64. ¿Este cambio fue para apantallar o para que todos supiéramos que disfrutaremos del juego a finales del 95 en el fromato casero?



México, D.F.

***La pantalla que ustedes vieron fue la del otro lado del edificio y por eso sólo ven el logo del NU-64. Si haces que la cámara gire del otro lado verás en la pantalla del edificio de enfrente la transmisión en vivo de la pelea que estás estelarizando.***




◆

¡Vaya! pues un buen Tema del Mes sería pensar en el día en que se lance el Proyect Reality para videojuegos caseros.

Tan solo situémonos en Japón o USA, el día en que se lance el Project Reality, es decir el día en que se ponga a la venta. Tal vez el lugar esté lleno de gente o haya que hacer fila; una vez adquirido el Project Reality, (ahora mejor conocido como NU-64), llegar a casa, conectarlo al televisor H.D.T.V. ya normal para esos días y ver el Killer Instinct o el Cruis'n U.S.A. Bien, hasta aquí todo va bien. Pasan algunos meses y excelentes juegos salen para el NU-64, sistema N°1 en videojuegos. Pero ¿qué pasa? Que la competencia de Nintendo se pone a sacar sistemas y más sistemas que no se comparan al NU-64 ¿Qué pensará un consumidor de la competencia teniendo tanto de donde escoger? ¡pero ninguno como el NU-64!

THE JUGLER

Dolores Hidalgo, Gto.

***Pues como ves sin que lo pidiéramos nos llegaron varias cartas como para hacer este Tema del Mes. Cuando estuvimos en el CES de Las Vegas nos hospedamos en el hotel MGM (por cierto el más grande del mundo con "sólo" 5005 cuartos) y dos días después de llegar instalaron en su arcadia del lobby 4 máquinas con K.I. y fue un juego que llamó muchísimo la atención con colas para jugar.***

***Déjanos decirte que, aunque el NU-64 será compatible con la televisión de alta definición (HDTV) también lo podrás conectar a las televisiones normales. Por otra parte, como lo mencionas, este año saldrán un par de buenos sistemas competidores, pero nada comparable con el NU-64. Incluso como lo dijimos, el NU-64 saldrá a un precio menor; Nintendo prefirió no acelerarse y lanzarlo cuando la tecnología fuera más accesible y como tienen más tiempo para pulir detalles saldrá para cartuchos de silicón y estará también listo para usar CD's, pero eso será cuando el CD supere al cartucho de silicón, pero lo más importante es que sin duda alguna tendremos juegos sensacionales en el NU-64.***

◆

Quiero felicitar a Nintendo por su Super, Mega, Ultra sesenta y cuatromente padre Killer Instinct que se ve increíble (no aprecié el sonido por la razón que todos los maquineros de Guadalajara conocen), los gráficos, animaciones, fondos, todo es increíble, como los cinema displays. ¡Sigan así Nintendo! su lector número 2345768997764532124578722516 (sí, hice mi cuenta más exacta decimalmente)

Hector Ortíz Partida (firma) alias (no los de Donkey Kong Country sino "alias" de apodo)



Zapopan, Jalisco.

***Pues no van a seguir así... van a seguir aún mejor.***

***La tecnología no se podrá ya frenar.***




***Hemos visto como el Alias para Silicon Graphics ha logrado por primera vez generar cabello en computadora para que los diseños que lo requieran no se vean como con peluca sino acercarse aún más a la realidad. Avances como éste, gracias a que Nintendo se ha asociado con los líderes, serán adaptados a sus sistemas. Lo mejor está por venir.***

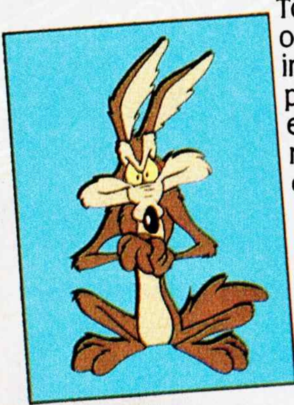
***Lo que se ha visto en Killer Instinct y Cruis´n U.S.A. tecnológicamente son tan sólo un prototipo de lo que será el Nintendo ultra 64, ya que muchas cualidades nuevas se van agregando al NU 64 tales como te decimos en el reporte del CES. Es más todo se podría resumir en que Killer Instinct es un Donkey Kong Country pero para un sistema arcadia...todavía hay mucho por desarrollar.***




## CIVILIZATION (Microprose, SNES)

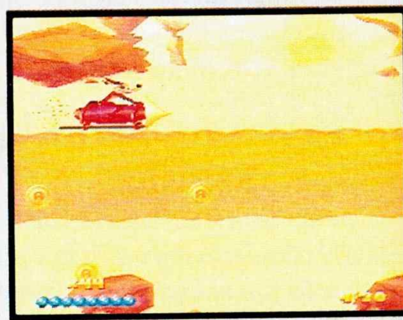
Civilization es un juego basado en un hit de computadora en donde tú tienes que guiar a alguna tribu de el mundo a ser una de las más poderosas sobre la tierra y llevarlas hasta la luna; este juego requiere de mucha estrategia y tiene bastante reto por las muchas decisiones que debes tomar.

## ROAD RUNNER'S 2: Wile E. Coyote's Revenge (Sunsoft, SNES)



Todos en esta vida tienen una segunda oportunidad, inclusive Wile E.' Coyote quien ha obtenido muchos aparatos nuevos (marca Acme, por supuesto) con los que esta vez intentará atrapar por fin la correcaminos. En esta nueva aventura ahora los jugadores podrán controlar al Coyote Wile en su interminable cacería del correcaminos, ahora las escenas más lineales y menos confusas que en el primer juego y la movilidad también ha sido mejorada. Un juego que promete ser divertido y emocionante a la vez.





## DIRT TRAX FX (Electro Brain, SNES)

Este es uno de los juegos con mayor acción que se han programado con el Chip SFX, aquí compites en diferentes circuitos con peligros diferentes cada uno, también podrán jugar una o dos personas simultáneamente y competir escogiendo a uno de los 8 corredores que hay, cada uno con diferentes atributos y defectos. Dirt Trax FX complacerá seguramente a los que disfrutaron de Stunt Race FX pues contiene muchos efectos visuales muy buenos así como una movilidad excelente, este es uno de los mejores juegos que vimos en este show.



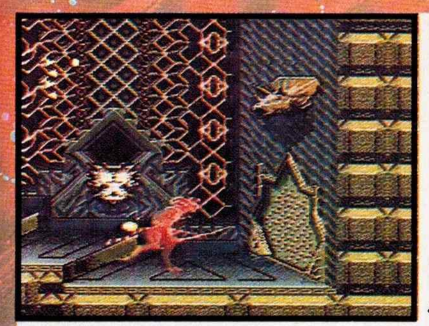



## EARTH WORM JIM (Playmates, GB)

Como suele suceder cuando un juego es muy exitoso en un sistema, no tarda en invadir otro, tal es el caso de Earth Worm Jim para SNES que aunque no está programado por Shiny sigue siendo una muy buena adaptación. La historia del juego es la misma, en donde Jim debe rescatar a la princesa "What's her name" de su grotesca hermana; los niveles del juego son los mismos que en la versión de SNES pero no dudes que encontrarás una o dos nuevas sorpresas en este título que ahora te podrás llevar a todas partes.





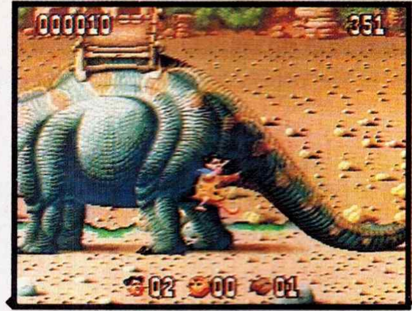



## FIRE TEAM ROGUE (Accolade, SNES)

Fire Team Rogue es un juego que mezcla acción de lado con aventura y un poco de ingenio pues además de avanzar destruyendo enemigos tendrás que resolver algunos pequeños acertijos que se te van presentando para seguir avanzando; aquí tú conduces a un equipo de 4 valientes que deben detener al malvado Lord de Umbra. Este juego tiene buenos gráficos y también un buen reto pero le hace falta mejorar la movilidad.

## THE FLINTSTONES -THE MOVIE- (Ocean, SNES)

Quién sabe como le hacen estos tipos de Ocean pero aunque una película no tenga una trama digna para un videojuego ellos le inventan una, como es el caso de la película de los Picapiedra. En The Flintstones, The Movie tú controlas a Pedro Picapiedra quien debe avanzar por un sin fin de escenas llenas de peligros y niveles escondidos. Después de algún tiempo de programar juegos ahora sí Ocean a cuidado lo que se refiere a la movilidad, los gráficos son muy buenos pero la acción es muy standar de un "Side Scrolling".



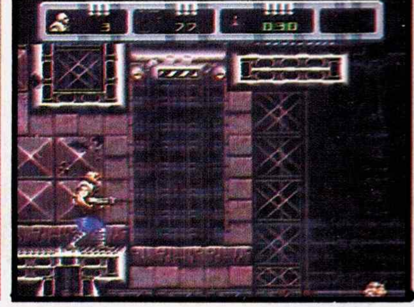




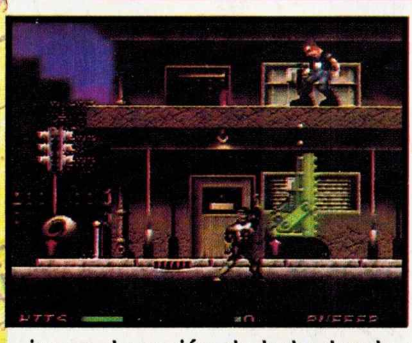
## FUTURE ZONE (Electro Brain, SNES)

En una prisión del futuro, un soldado que no debería estar ahí tiene que escapar para así poder salvar un planeta, esta es la trama del juego Future Zone de Electro Brain; este título tiene 16 megas de memoria y básicamente se desarrolla en dos tipos de modos de juego: La de acción del estilo contra y en una nave que vuela sobre una superficie con rotación y escala. Este juego aún está muy preeliminar, sólo esperamos que no lo vayan a dejar en movilidad como lo vimos.

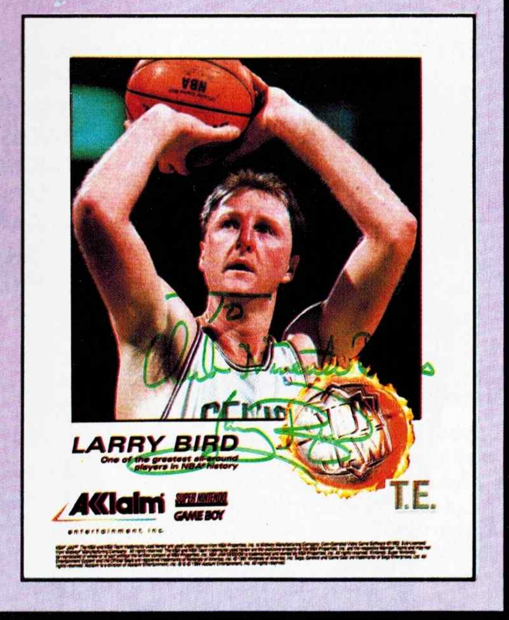




## GREEN LANTERN (Ocean, SNES)



Basados raramente en un personaje de historieta, Ocean presenta otro de sus nuevos juegos para esta temporada; aunque muy básico uno se puede dar cuenta que éste es un juego de acción de lado donde el jugador maneja a Linterna Verde quien tiene una amplia gama de armas que produce su anillo, el juego es muy parecido en el estilo a otros títulos de Ocean como Lethal Weapon o Robocop 3, este juego está destinado especialmente para Europa, pero seguramente también lo veremos aquí en América.

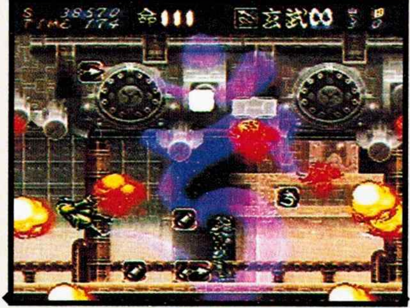



**Como siempre la gente de Acclaim da de qué hablar, esta vez presentando al super astro de la NBA: Larry Bird ex-Celtic de Boston y del mismo modo que siempre nosotros conseguimos su autográfo para ti.**



## HAGANE (Hudson Soft, SNES)

Bueno, tal vez nunca veamos el Ninja Gaiden para SNES pero Hudson Soft se encuentra preparando un juego muy parecido en el estilo de juego llamado Hagane; aquí tú manejas a un extraño ninja robot que debe luchar contra una increíble variedad de enemigos muy poderosos unos y otros de gran tamaño. Hagane tiene excelentes efectos gráficos, mucha acción y un buen reto, tus enemigos son muy poderosos pero por suerte tu robot conoce una gran cantidad de ataques y posee un muy amplio arsenal, este es un título que tendrán que checar los fans de los juegos de acción.








## IF.... (Atlus, SNES)

Este R.P.G. pertenece a una exitosa serie de juegos de Atlus en Japón y narra las aventuras de un grupo de escolares en un mundo bizarro lleno de monstruos y seres mágicos. La perspectiva de este juego es de "primera persona" donde vas recorriendo muchos laberintos, hablando con gente y obviamente destruyendo enemigos. Los gráficos de este juego son standars, la música esta arriba del nivel regular y la historia es muy buena, el nivel de dificultad también es bueno.

## THE IGNITION FACTOR (Jaleco, SNES)

Si lo que tú buscas es un juego con una temática muy diferente a lo convencional The Ignition Factor es un título que debes checar, aquí tú diriges a un bombero que debe entrar a diferentes edificios que se están incendiando para así rescatar a la gente atrapada y apagar el fuego, este juego mezcla perfectamente la acción y la estrategia, además de tener un inusual tema de desarrollo.



## IZZY'S QUEST FOR THE OLYMPIC RINGS (U.S. Gold, SNES)

La mascota de los Juegos Olímpicos de Atlanta 96 aparece como héroe de este videojuego gracias a U.S. Gold, en este juego Izzy tiene la importantísima misión de recuperar los aros olímpicos que se han perdido en diferentes mundos, Izzy se podrá ayudar de muchos deportes olímpicos para derrotar a sus enemigos, como esgrima, natación, etc.; este juego tiene una increíble cantidad de secretos y cosas escondidas que los jugadores tendrán que buscar.









## JUDGE DREDD (Acclaim, SNES y GB.)

Judge Dredd es un personaje que pasó de los comics a la pantalla grande y ahora pasa a ser una de las múltiples licencias de Acclaim; este juego está basado en las aventuras del personaje principal (Judge Dredd) en su lucha contra el crimen en Mega City del siglo 22, el juego utiliza la típica acción de lado, además de también tener escenas de escala y rotación montados en la motocicleta "Lawmaster".

## JUSTICE LEAGUE TASK FORCE (Sunsoft, SNES)

En este título de peleas, tú podrás manejar a 9 famosos personajes de los Comics de DC como Superman, Batman o Flash quienes deberán luchar contra los mismos personajes de la liga de la justicia y uno que otro villano por ahí colado ¿El motivo?, bueno, mientras vayas derrotando a tus amigos lo averiguarás. Los personajes de este juego tal vez sean muy llamativos para algún videojugador que también guste de los comics pero desafortunadamente los valores de los personajes están muy por abajo de los standares de un juego de peleas, los gráficos y la música sólo son regulares.



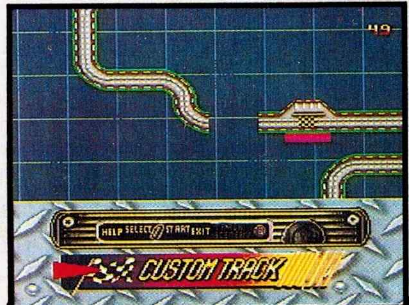




## KYLE PETTY'S NO FEAR RACING (Williams Entertainment, SNES)

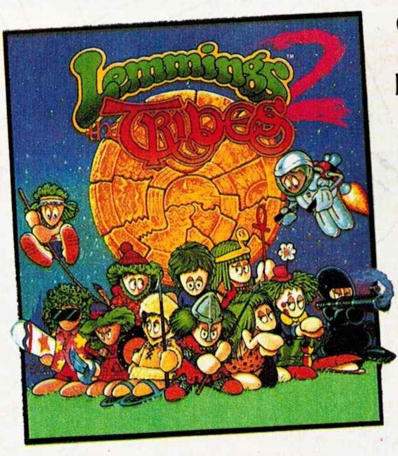
Un novedoso juego de carreras de Autos donde el protagonista es un afamado corredor llamado Kyle Petty, este juego tiene 24 megas de memoria y cualidades únicas como una amplia colección de pistas donde puedes competir con la posibilidad de crear tu propia pista con obstáculos y puentes. El juego tiene buenos efectos visuales y un buen reto pero falla un poco en cuestiones de movilidad y animación de la pista cuando vas despacio pero nos comentaron que están trabajando para dejarlo en buenas condiciones.

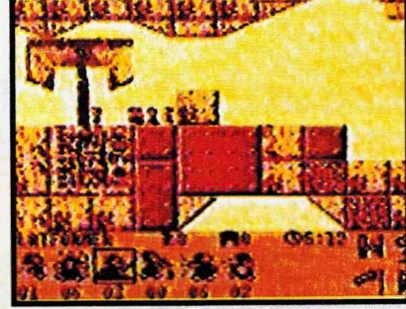


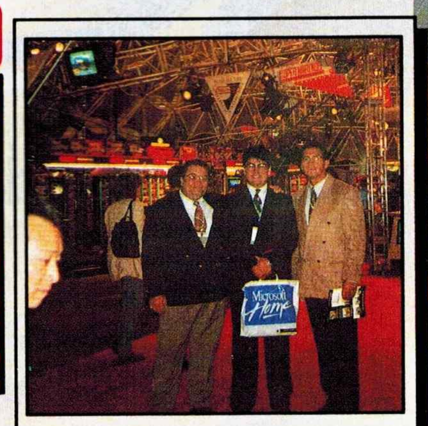




## LEMMINGS 2: The Tribes (Psygnosis, GB)

Las pequeñas, inocentes y altamente tontas criaturitas conocidas como Lemmings vuelven para poner de en apuros al videojugador, a diferencia del primero que tenías sólo unas cuantas habilidades aquí las manejas por tribus y cada tribu tiene habilidades propias lo que te da un gran total de más de 30 habilidades, ahora si que los jugadores estarán en aprietos, no sólo buscando una solución razonable a un nivel sino también encontrar las habilidades recomendables.

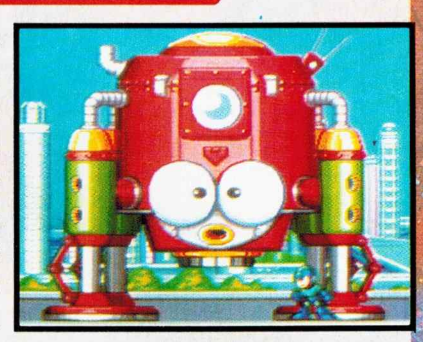


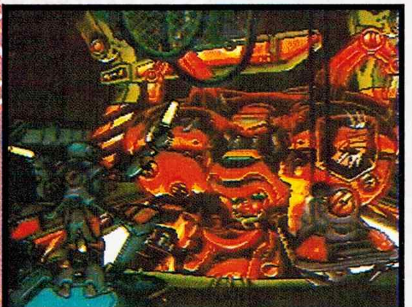


**Durante el recorrido por el CES nos encontramos con Paul Lusarsky, Edgar Leal y el Lic. Arturo Fuentes. (Subdirector y Gerente de Blockbuster México y Director Jurídico de Nintendo México respectivamente).**

## MEGA MAN 7 (Capcom, SNES)

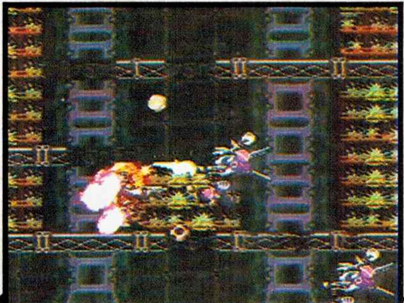


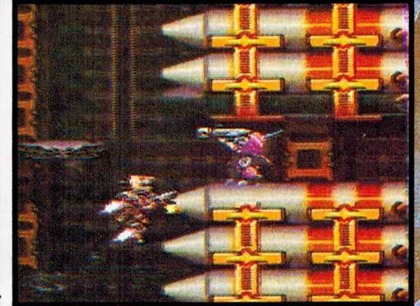
El Mega Héroe favorito de muchos continúa sus aventuras pero ahora en el formato del SNES, esta vez el tendrá que eliminar a unos robots que cubrieron el escape del Dr. Willy de la carcel, esta nueva secuela continúa con la temática y modo de juego de las versiones de NES siendo totalmente diferente a la serie de "Mega Man X", los gráficos son muy buenos así como la música y los valores del juego en general.



## METAL WARRIORS (Konami, SNES)

Con un ligero parecido a su anterior juego "Cybernator" Konami presenta el juego Metal Warriors (programado por Lucas Arts), en el juego tú eres un soldado de un gran robot de ataque que debe luchar por los ideales que él cree justos y quien piense lo contrario se lo diga a tu ametralladora, este juego aunque en mecánica es muy parecido a Cybernator, es mucho más dinámico y con más acción pues te salen bastantes enemigos. Otro aspecto importante es que entre escenas podrás ver unos cinemas displays muy buenos donde te van relatando la historia del juego.





## MUTANT CHRONICLES (Playmates, SNES)

Este juego seguramente será del agrado de la persona que piensa que un juego sin sangre no es un buen juego. Mutant Chronicles es un título un poco dentro del estilo de Contra, aquí podrán jugar una o dos personas simultáneamente quienes con sus poderosas ametralladoras tendrán que destruir a una extraña raza de seres que las quieren aprisionar; este juego aún está muy preeliminar así que no hay mucho que decir todavía, pero seguramente pronto oirás más de él.

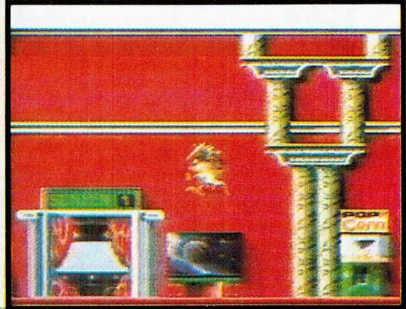




## OSCAR (Titus Software, SNES)

Oscar es una extraña criatura que vive con un solo motivo: volverse uno de los mejores actores de Hollywood y así ganar un premio, pero para lograr su objetivo, él deberá completar diferentes misiones en varias películas que van desde las de horror hasta las de vaqueros, claro que esto no lo tendrán que lograr actuando sino buscando la mayor cantidad de items en escenas de acción de lado. Oscar es un juego que requiere de mucha astucia y dominio del control que busque algo como Death Valley Rally pero con mejor control.





## PAC IN TIME (Namco, SNES)

Al parecer Pac Man ha decidido abandonar para siempre su formato original pues los dos últimos juegos que hemos visto no tienen mucho que ver con comer píldoras dentro de un laberinto y este juego no es la escepción, ahora Pac deberá escapar de diferentes mundos a los que ha sido enviado por una malvada bruja; este título es diferente al Pac Man 2 pues aquí ya controlas directamente a Pac, quien puede correr, saltar, nadar y colgarse con una cuerda para encontrar las píldoras mágicas de cada escena.

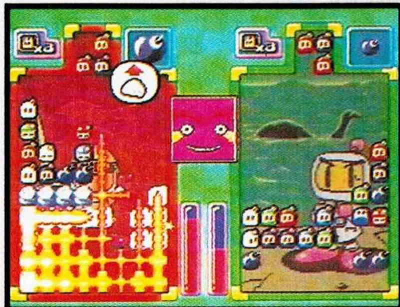




## PANIC BOMBERMAN (Hudson Soft, SNES)

Panic Bomberman es un juego "Puzzle" que quizá a muchos les recuerde al Tetris 2 de SNES y NES, aquí tú tienes un área de batalla en la cual deberás ir acomodando pequeñas caras de Bomberman 3 juntas ya sea horizontal o verticalmente para hacerlas desaparecer; en los modos de juego tenemos que si escoges jugar contra la máquina competirás contra otros Bomberman de diferentes países, pero si quieres competir contra alguien humano puedes hacerlo con hasta 4 personas simultáneas donde los típicos castigos por jugadas múltiples no faltarán.








## PORKY PIG'S HAUNTED HOLIDAY (Sunsoft, SNES)



Ya alguna vez habíamos comentado lo innovador que era este juego por el sistema de "cambios de clima" en las escenas, haciéndolo así muy diferente. Este título tiene dos juegos en uno, el primero es de acción de lado donde Porky debe avanzar por extrañas escenas sacadas de sus pesadillas, el otro es un juego que aparece al azar cuando prendes tu SNES y que son varios minijuegos en uno.

## RALLY, THE FINAL ROUND OF THE WORLD RALLY CHAMPIONSHIP (JVC, SNES)



¡Vaya!, nosotros no recordamos un juego con un nombre tan largo, hasta parece la trama del juego. Con este juego, JVC intenta traer hasta tu SNES uno de los juegos más detallados en automovilismo, ya que incluirá muchos detalles tales como terrenos accidentados, diferentes climas de juego y daño a tu coche si lo chocas. Para asegurar un mayor realismo este juego está desarrollado con la ayuda de "Britain Royal Automobile Club"



## RAP JAM V1 (Mandingo Entertainment, SNES)

¡A jugar basketball se ha dicho! y para hacer las cosas más interesantes esto lo podrás hacer controlando a las estrellas más sobresalientes de la música Rap en los E.U.; aquí podrás jugar tú solo contra la computadora para ganar un torneo o como es costumbre competir entre dos jugadores simultáneos. Rap Jam V1 tal vez no sea un juego que los fanáticos de basketball vayan a jugar mucho pues además de que no es muy bueno, en esta temporada saldrán mejores, como NBA Jam Tournament Edition o el mismísimo Looney Tunes B-ball. ¡Ah! un último detalle, podrás jugarlo *in English or* en Español.

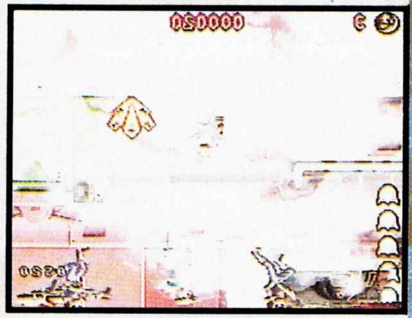


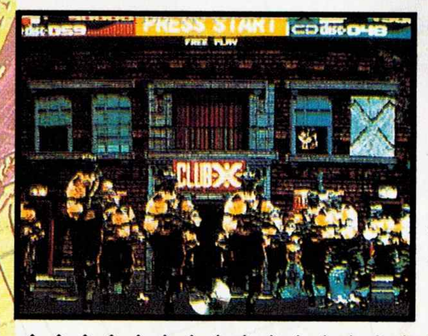



## REALM (Titus Software, SNES)

El año es 5069, y tu misión es la de proteger la tierra de una invasión de Aliens que buscan las fuentes naturales de poder, que obviamente no buscan por las buenas. Aquí tú controlas a un soldado llamado Biomech que sólo se debe enfrentar a todos los Aliens y derrotarlos. Este juego de acción de lado ofrece al jugar una amplia variedad de armas para destruir a tus enemigos, la acción de este juego es bastante buena así como los gráficos, lo único que le falta a este juego es arreglar al personaje pues parece "niño bueno".








## REVOLUTION X (LJN, SNES)

Directo de las Arcadias a tu casa esta translación del gran juego de Williams. Al igual que en el original aquí tendrás que rescatar a la banda de Rock "Aerosmith" quien ha sido secuestrada por un grupo bastante radical que busca dominar al mundo. Revolution X usará gráficos digitalizados y podrá jugarse con el superscope para mayor parecido al Arcade o con el control normal; gracias a los 24 megas de memoria que tiene este juego será una excelente translación.

## SCOOBY DOO MYSTERY (Sunsoft, SNES)

Basándose en este personaje de las caricaturas, Sunsoft ha creado un juego de aventura y búsqueda; aquí tú controlas a Shaggy y Scooby Doo quienes tendrán que resolver varios casos que les son asignados, para esto tendrán que buscar pistas, pasadizos secretos y hablar con tus compañeros para buscar al típico culpable disfrazado de monstruo, pero debes tener cuidado ya que si tus personajes son espantados por los monstruos que te encontrarás, estarás fuera de la jugada.





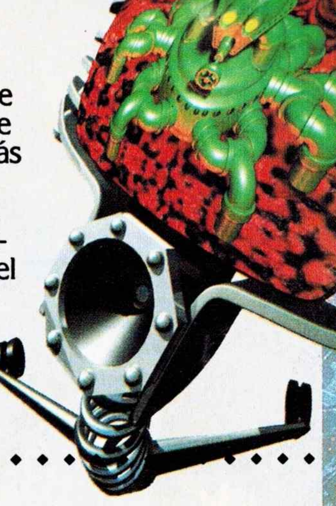

## SECRET OF EVERMORE (Square Soft, SNES)

Tomando la base de juego de Secret of Mana, Square Soft en U.S.A. ha creado su primer título llamado Secret of Evermore; aquí tú controlas a un joven héroe que junto a su perro/lobo viajan por error a un extraño mundo conocido como Evermore donde les esperan bastantes sorpresas. Una de las características principales de este juego es que al igual que D.K.C. utiliza gráficas creadas en computadoras S.G., además de las gráficas convencionales. Este juego seguramente será del agrado de los fanáticos de los juegos de aventuras al estilo Zelda.





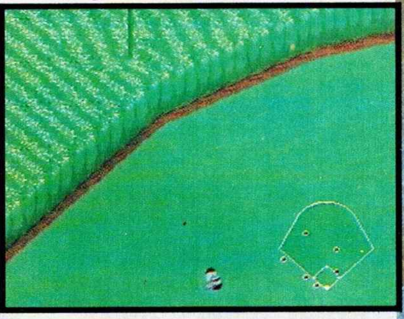




## THE SPORTING NEWS BASEBALL (Hudson Soft, SNES)

Sporting News Baseball les dará la oportunidad a los fanáticos de este deporte de jugar con y contra todos los jugadores profesionales de los Estados Unidos, divididos en 28 equipos; además de esto, también podrás escoger entre 3 estadios disponibles que son: Normal, Techado y el Campo de los sueños (¡eh!), otra opción te permitirá jugar temporadas cortas o de hasta 162 juegos pero no te preocupes ya que tus resultados los podrás guardar, gracias a que este juego cuenta con batería.



## STERLING SHAPE: END 2 END (Jaleco, SNES)

Apoyándose en la fama de Sterling Shape (récord de más recepciones en un año en la NFL) Jaleco ha decidido lanzar un juego de Futbol Americano que se une a su ya extensa librería de títulos deportivos. End 2 End ofrece una gran variedad de opciones al jugador, tales como crear un QB para jugar una temporada completa, acercamientos y alejamientos de cámara al estilo de Goal 2, repetición instantánea de jugadas claves y la posibilidad de jugar de 1 a 5 personas con un multiadaptador, este es un buen título de Futbol Americano.

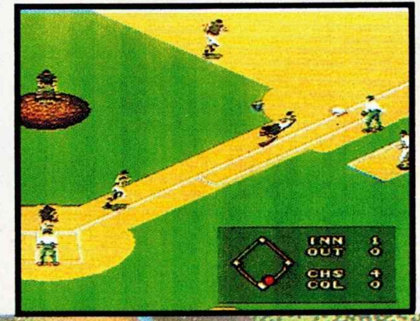






## SUPER BASES LOADED 3 (Jaleco, SNES)

Otro título más se agrega a la serie de Bases Loaded este año con la aparición del 3º para SNES. Al igual que el título de Hudson aquí podras jugar con todos los beisbolistas profesionales de U.S.A. (y que son algo así como 700), este juego tiene aspectos muy buenos, tales como la batería que te permite jugar un atemporada completa, una animación fluida de los personajes y perspectivas típicas de los partidos transmitidos por televisión. Quizá lo único malo de este juego es que al ser muy completo, también es algo complejo.









## SUPER TURRICAN 2 (Ocean, SNES)

Si tú conociste al primer Turrican para SNES sabes que se trata de un gran juego y su secuela afortunadamente es muchísimo mejor. Esta nueva secuela sigue con el mismo estilo de juego que el primero, pero además la gente de Factor 5 le ha incluído más variedad en las escenas, pues ahora podrás viajar en túneles a gran velocidad, en una moto submarina o inclusive manejar una nave muy al estilo "Axelay II"; además de todo esto, este juego tiene también cinemas displays creados en computadoras S.G. Super Turrican 2 es un extraordinario juego que es casi obligatorio conocerlo si gustas de un buen título de acción.





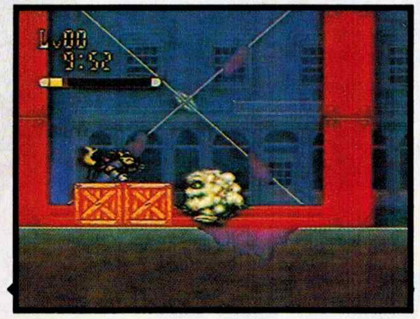





## SWAT KATS (Hudson Soft, SNES)

Basados en una popular caricatura norteamericana que puedes ver si tienes T.V. por cable, Hudson trae al SNES a los Swat Kats. Este par de felinos tienen como misión defender la ciudad de Mega Kat de un temible equipo de malos formado por el Doctor Viper, Past Master y Metalli Kats. La versión mostrada de este juego aún estaba muy preeliminar pero se podía observar que éste será un juego de acción de lado con algunas escenas de bombardeo a horribles monstruos, seguramente en un futuro te hablaremos más de este juego.







## SYLVESTER & TWEETY (Sunsoft, SNES)

Otro de los excelentes juegos de Sunsoft que no tardan en llegar es Sylvester & Tweety para SNES, en este juego podremos revivir muchas de sus famosas caricaturas manejando al siempre desafortunado Sylvester, quien busca hacer de Tweety su desayuno.; este juego tiene una excelente animación así como gráficos y un muy buen control sobre el personaje. Definitivamente es de los mejores títulos hechos por Sunsoft con la licencia WB.

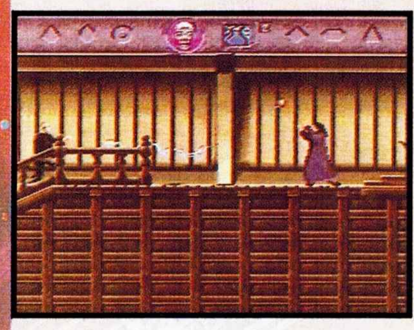




## TIME COP (JVC, SNES)

Basado en la serie de comics llevados a la pantalla grande, Time Cop es un juego de acción de lado con gráficos digitalizados en donde los jugadores deberán guiar al héroe -Max Walker-, un policía del futuro, quien debe detener a Hans Kleindast quien busca cambiar el curso de la historia y así lograr su sueño de dominio mundial, llevándote a combatir en diferentes escenas que van desde la 2a Guerra Mundial hasta los Angeles del 2144. Aunque los gráficos del juego son buenos, la movilidad no corre la misma suerte, haciendo de éste, un juego malo.

## WARLOCK (Acclaim, SNES)



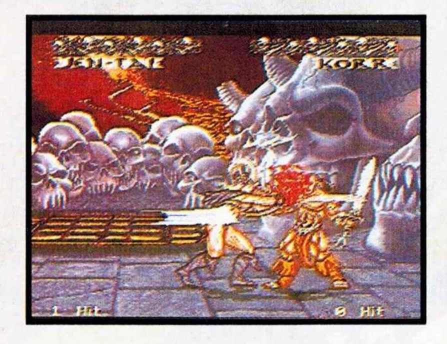


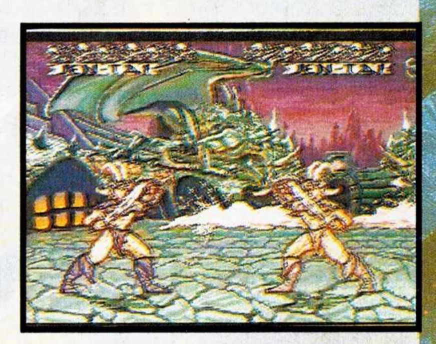
Tomando a los personajes de una serie de películas clásicas, Acclaim pronto lanzará el juego Warlock para SNES; aquí los jugadores controlan a un moderno Mago Guerrero que deberá luchar contra el diabólico Warlock para evitar que se apodere de las piedras mágicas que cuando se unen le podrían dar al poseedor suficiente poder como para dominar la tierra. El juego ofrece un interesante sistema de ataque basado en las piedras que tenga el personaje, creando así diferentes armas. Este es un juego interesante.

## WEAPON LORD (Namco, SNES)

Namco próximamente pondrá a disposición de los fans de juegos de pelea el título Weapon Lord, en donde tú podrás escoger a un guerrero de entre varios, cada uno armado con una espada, quienes tendrán que derrotar a sus enemigos para demostrar su superioridad. El juego tiene buenas gráficas, además de tener un ingrediente que se ha hecho casi indispensable en estos juegos: La Sangre; la movilidad era horrorosa pero nos dijeron que este juego aún estaba preeliminar, así que hay que esperar para dar un veredicto final de este juego.







Ya como comentario final de este CES te podemos decir que la programación en juegos de Silicon Graphics abundarán en un futuro no muy lejano; como ejemplos tenemos al juego Golden Eye de SNES, Secret of Evermore de Squaresoft y Lobo de Ocean, como te das cuenta esto reafirma que el SNES es el sistema más poderoso de 16 bit y que no necesita de adaptadores para mejorar.

Ahora (esta vez sí es lo último) aunque esto no tenga nada que ver con el CES te lo diremos aquí porque no tenemos en dónde ponerlo: Capcom anunció que próximamente aparecerá un nuevo juego de Street Fighter, llamado Street Fighter Zero, el cual se supone se desarrolla antes del torneo de Street Fighter II. Y donde se supone que todo es diferente ( técnicas, uniformes, etc.) en nuestro próximo número tendremos más información.



LOBO



SECRET OF EVER MORE

## Negocios

# NINTENDO Anuncia sus Alianzas Estratégicas

**En el CES se revelaron muchas noticias que es importante que conozcas para estar bien informado y evitar que te quieran tomar el pelo.**

Nintendo ya se prepara fuertemente este año para el lanzamiento del Ultra 64 apoyado por varias compañías que juntas han formado un "Dream Team" o equipo de ensueño en lo que a videojuegos se refiere (recordando que el término de "Dream Team" sólo se utiliza cuando grandes talentos se unen para un fin común tal como fue la selección de Basketball representativa de U.S.A. en Barcelona '92).
Este equipo de ensueño que trabaja a gran velocidad para el lanzamiento del NU-64 está formado por compañías líderes y que son: Nintendo Co. Ltd.; Silicon Graphics, Inc.; Alias Research Inc.; Rambus Inc.; MultiGen, Inc.; Rare Ltd. y Rare Coin-it Toys & Games, Inc.; WMS Industries Inc.; Acclaim Entertainment, Inc.; Williams Entertainment Inc.; Paradigm Simulation, Inc.; Spectrum Holobyte y DMA Designs Ltd.
¿Y para qué tanta gente y qué es lo que hará?
A continuación una breve descripción de cada compañía:

### Silicon Graphics

El primero de la alianza con Nintendo para el NU64. Silicon Graphics es el líder en computación visual y creadores de los efectos especiales en películas como Ju-



Real ¿no?, las computadoras de Silicon Graphics permiten cosas que parecerían imposibles de lograr.

continúa en la siguiente página

# Donkey Kong Country es el videojuego #1 a nivel mundial

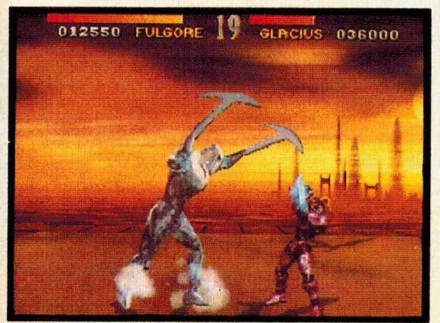
## Seis millones de copias vendidas en las primeras seis semanas

Donkey Kong Country ha sido el videojuego más exitoso de la historia de los videojuegos. Nintendo anunció que en las primeras seis semanas después de su lanzamiento se han vendido más de seis millones de copias de este revolucionario videojuego en todo el mundo, lo que representa aproximadamente 360 millones de dólares.
"Donkey Kong Country se ha convertido en el juego más rápidamente vendido de la industria" dijo Howard Lincoln, Presidente de Nintendo of América. "Virtualmente en cada lugar en donde se podía conseguir Donkey Kong Country, ya sea en Japón, Europa o en América, el juego literalmente desapareció de las tiendas. El éxito en las ventas de Donkey Kong Contry rebasó nuestros sueños más ambiciosos".
Los más distinguidos y prominentes expertos en videojuegos ya han seleccionado a Donkey Kong Country como el mejor juego del año.
Definitivamente Donkey Kong Country demuestra el valor y la fuerza que aún tienen los juegos para el Super NES.
"Aquí en Nintendo creemos que videojuegos geniales son la clave del éxito, gráficas, sonido y emoción sensacionales, pero sobre todo diversión". Nos explicó Peter Main, el Vicepresidente de Mercadotecnia de NOA "Donkey Kong Contry no solamente es el juego más avanzado tecnológicamente hablando, es también el más divertido, y es sólo el primero de una larga lista de juegos para SNES que vendrán para mantener la excelencia del sistema de 16-bit".
Producido usando la tecnología para programar videojuegos de Nintendo llamada A.C.M.: (Advanced Computer Modeling), las gráficas usaron solamente Rendering por computadora y los personajes del juego fueron diseñados en estaciones de trabajo Silicon Graphics y en supercomputadoras que ayudaron a la creación de efectos en películas como Jurassic Park y Forrest Gump. Nintendo está muy orgulloso de su reciente creación que es sólo la primera de muchas más.

rassic Park y Forrest Gump, usando la tecnología de microprocesadores RISC licenciada por MIPS Technologies, Inc. (subsidiaria de Silicon Graphics) el Nintendo Ultra 64 será el primer sistema que aplique la tecnología de Inmersión en Realidad (Reality Immersion Technology).

## Alias Research Inc.

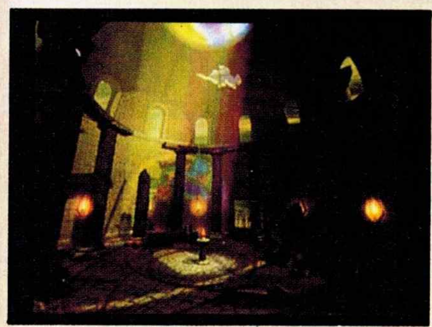
Un líder a nivel mundial en el desarrollo de software para gráficos avanzados en computadoras; Alias está creando una herramienta de gráficos 3-D y animación exclusiva para el Ultra 64. Alias es el claro líder en su campo, que es el desarrollo de herramientas que permitan al artista y al diseñador de juegos crear personajes de gran avance tecnológico, ambientes y todo tipo de imágenes para una nueva clase de videojuegos... sólo en el Ultra 64.




Gracias a las herramientas de Alias fue posible crear todas las animaciones en Killer Instict y Donkey Kong Country

## Rambus Inc

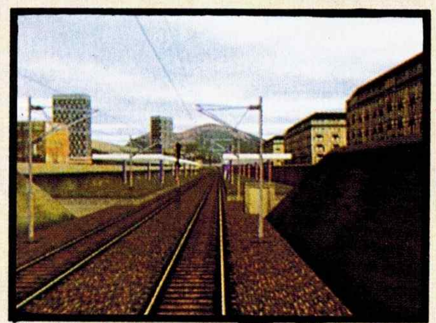
Para todos los datos e información que manejará el Ultra 64 es necesaria la velocidad de procesamiento de los datos que da Rambus y así lograr todo de lo que es posible este sistema. Esta tecnología permitirá que el Ultra 64 trabaje ¡a 500 Mhz de velocidad en el CPU! lo cual es muy sorprendente cuando una computadora que se considera rápida trabaja entre 30 y 60 Mhz.



La velocidad de procesamiento de la tecnología de Rambus Inc. permitirá que el mundo virtual del NU64 sea posible.

## MultiGen, Inc.

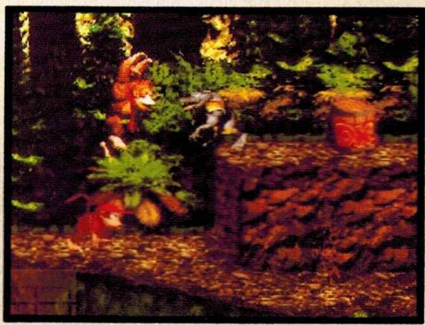
MultiGen proporcionará software especializado para crear modelos y escenarios en 3D Real, esta es una gran parte del mundo virtual que experimentaremos pues todo lo que veas de terreno, montañas, casas, etc. realmente estará ahí; la mezcla de las herramientas de Alias y MultiGen nos llevarán a mundos inimaginables.



Gracias a las herramientas de MultiGen todo lo que veas en la pantalla realmente existirá dentro del NU64

## Rare Ltd. y Rare Coin-it Toys & Games Inc.

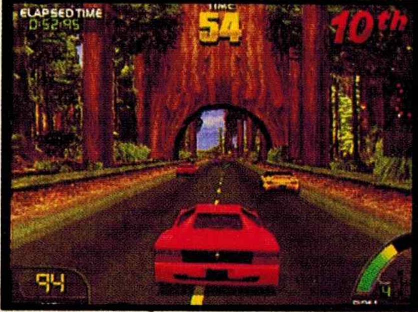
Rare es la compañía que ha creado mega éxitos como Donkey Kong Country y Killer Instinct utilizando la tecnología del NU64. (¿Realmente hay alguien que no lo sabía?) lo que los convierte en los más experimentados para este sistema de programación; ellos serán unos de los principales desarrolladores de juegos para el NU64.



Juegos como Donkey Kong Country y Killer Instinct son la muestra perfecta de lo que un gran equipo de programación y diseño podrá hacer en el Ultra.

## WMS Industries

En marzo de 1994, Nintendo y WMS Industries formaron Williams/Nintendo Inc. para distribuir videojuegos del Ultra 64; al mismo tiempo Nintendo le dio licencia a WMS Industries para crear y distribuir videojuegos de Arcadia utilizando la tecnología de 64 bit propiedad de Nintendo; los dos primeros títulos de esta unión: Cruis'n USA y Killer Instinct gozan de gran popularidad en los locales de Arcades y serán de los primeros títulos que estarán disponibles cuando el Ultra llegue a los hogares.




Junto con Killer Instinct, Cruis'n USA será de los primeros títulos que estarán listos cuando el Ultra llegue a casa... y estarán mejor.

## Acclaim, Williams, Paradigm Simulation, Spectrum Holobyte y DMA Designs

Todas estas compañías tienen algo en común, ellos ya están trabajando oficialmente en juegos para el Ultra 64; Acclaim prepara un juego basado en un personaje de su subsidiaria Valiant Comics y el cual es Turok -Dinosaur Hunter-; Williams Entertainment Inc. es subsidiaria de WMS y ellos tendrán a su cargo la adaptación del hit de computadoras "Doom" el cual tendá un nuevo modo de juego, más niveles y personajes y tendrá gráficos de calidad NU64; Paradigm Simulation Inc. ha formado un equipo especial y el cual estará dirigido nada más y nada menos que por Shigeru Miyamoto (¿Simulation? ¿Miyamoto? ¿Qué saldrá de esta unión? ¿F-Zero, Pilotwings o algo que una ambos conceptos?); Spectrum Holobyte ya está desarrollando un título llamado "Top Gun": A New Adventure" basado en la vieja película de Paramount; y ya por último DMA designs ya ha hecho experimentos con el NU64 con el juego Uniracers; ellos también apoyarán al NU64 con juegos cuando este sistema salga.

A parte de todas estas compañías, en el CES nos enteramos por propia voz de algunos licenciatarios que ya están trabajando para el NU64, entre ellos podemos destacar a Electro Brain, Hudson Soft, Taito y Ubi Soft.



# INFORMACION SUPERNESESARIA






Los mutantes han sido una raza perseguida por los humanos ya que los consideran peligrosos; así muchos de ellos han sido capturados y llevados a una Isla llamada Genosha donde un mutante conocido como Apocalypse ha comenzado una guerra en contra de los humanos. Charles Xavier, líder de los X-Men siempre ha buscado la paz entre los humanos así que al tener conocimiento de estos hechos envió a los X-Men a esta Isla a rescatar a los mutantes esclavizados e impedir que Apocalypse lleve a cabo su maléfico plan.

X-Men es el nuevo juego de Capcom basado en los famosos personajes de Comics; en este juego tú controlas a 5 diferentes X-Men que tienen varios poderes, cada uno en una perspectiva de Side Scrolling con gran parecido al Ninja Warriors.



Al principio del juego te darán a elegir a cualquiera de los 5 X-Men para completar su primera misión individual (lo que nos da un gran total de 5 misiones). Cada personaje tiene 3 vidas para intentarlo y cuando completes las 5 misiones obtendrás tu primer password, pero ten cuidado porque el password te guarda las vidas que tenga cada personaje.

**Ahora una breve descripción de cada personaje, sus poderes y su primera misión:**



## CYCLOPS

**Nombre real: Scott Summers**
**El es el indiscutible líder de los X-Men, es una persona muy calmada y de gran sagacidad; su poder mutante consiste en lanzar poderosos rayos ópticos.**






**Optic Blast**
↓ ↘ → + Y



**High Optic Blast**
Al Saltar:
↓ ↘ → + Y



**Low Optic Blast**
→ ↘ ↓ + Y





**Round House Kick**
↑ + Y



**Slide Kick**
→ → + Y





## PRIMERA MISION



Cyclops debe interceptar un tren que lleva armas para los soldados de Genosha; quizá él es uno de los personajes que tiene su primera misión más fácil pues gracias a sus ataques "Optic Blast" puede eliminar a los enemigos a distancia, tal es el caso del jefe del nivel al cual eliminas muy fácilmente con estos rayos.

# GAMBIT



**Triple Card Attack**
↓ ↘ → + Y

**Nombre Real: Remi Le Beau**
**Gambito (¿Gambito?, ¿Qué es eso?), Gambit es un personaje bastante poderoso pues además de tener un gran alcance al atacar, puede arrojar cartas cargadas con energía que explotan al hacer contacto.**

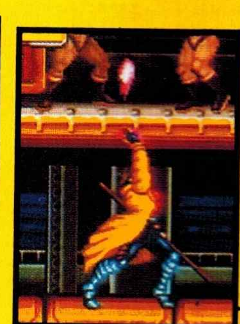


**Single Card Attack**
→ → + Y





**Double Kick**
↑ + Y



**High Card Attack**
↑ ↑ + Y



## PRIMERA MISION



Gambito (¡urhg otra vez!) Gambit tiene una misión que suena difícil pero que no lo es tanto: Infiltrarse a la base de los soldados de Genosha y patearlos mientras están distraidos para así evitar que se agrupen y auxilien a los que están de guardia; su ataque de cartas es de gran ayuda para él.

## PRIMERA MISION



# PSYLOCKE

Psylocke tiene una misión algo complicada, llegar de lleno a la base principal de la defensa de Genosha para así llamar la atención y lograr que los demás tengan éxito; para su desgracia un gran Robot Centinela se encargará de estar haciendo la misión más complicada, además también de un robot guardia bastante molesto.




**Nombre Real: Elizabeth Braddock**
**Esta mujer es tan bella como peligrosa, ella ha sido entrenada en diferentes tipos de artes marciales lo que le da la habilidad y poder de un Ninja; ella posee el poder de la telepatía lo que le permite crear su "Psychic Blade".**



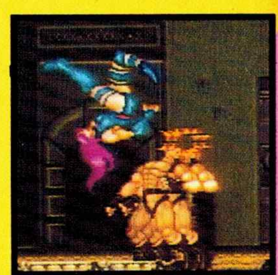





**Psychic Knife**
↓ ↘ → + Y



**Flying Knee**
→ ↓ ↘ + Y



**Neck Kracker**
Al Saltar:
↓ + Y



**Flip Kick**
↑ + Y



**Quick Slide**
→→ + Y




**Nombre Real: Logan**
**Considerado por muchos como uno de los miembros más poderosos de los X-Men, Wolverine tiene gran fuerza y un poder regenerativo, sus garras de Adamantiun son armas muy temidas.**






**Uppercut**
↑ + Y



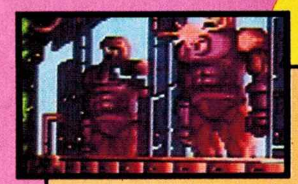
**Running Claw**
→ → + Y



**Berserker**
→ ↓ ↘ + Y



**Flying Berserker**
En medio salto ↓ + Y



## PRIMERA MISION

Sin lugar a dudas los Robots Centinelas son un gran dolor de cabeza para los X-Men así que la misión de Wolverine es infiltrarse a la base de armado de estos robots y destruir a todos los que se encuentren en desarrollo para evitar que sean utilizados en un futuro en contra de ellos.







**Nombre Real: Henry P. McCoy**
**También conocido como "Hank"; Beast es un personaje que puede engañar a cualquiera con su apariencia ya que él es muy ágil y uno de los X-Men con mayor grado de inteligencia.**



PODERES



**Beast Charge**
→→ + Y

## PODERES



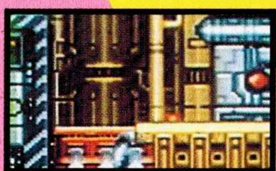
**Somersault Kick**
↑ + Y



**Ceiling Walk**
Al saltar cerca de un techo o superficie marca ↑



**Crouching Kick**
Al saltar ↓ + Y



## PRIMERA MISION



Debido a su gran nivel de inteligencia a Beast se le ha asignado llegar al lugar donde se encuentra la computadora central para así obtener de ella la información acerca de la localización de los demás mutantes, lo cual no será fácil pues la computadora está resguardada por 3 robots centinelas.







**Una vez que completes las cinco misiones recibirás un password y de aquí en adelante las misiones serán fijas y podrás elegir al mutante que más te convenga o te acomode.**





## SEGUNDA MISION



Gracias a la información obtenida en la computadora se sabe que muchos de los mutantes se encuentran trabajando en una "mina misteriosa"; pero esta mina misteriosa realmente está rara ya que en el camino y dentro de ella te encontrarás con una especie de Aliens voladores además de que en lo más profundo se escuchan unos ruidos ocasionados por "algo" que parece ser de buen tamaño, pero esto no debe atemorizarte y tendrás que averiguar el paradero de los demás mutantes.









## TERCERA MISION



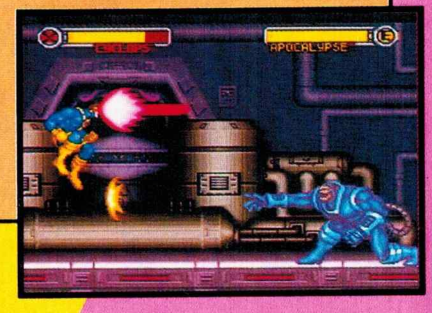
La tercera misión es extremadamente fácil y corta (cuesta más trabajo apuntar el password que te dan al final que pasarla), pues aquí sólo tienes que vencer a unos enanos y derrotar a un jefe no muy inteligente llamado Tusk.




# CUARTA MISION

En tu cuarta misión tendrás que luchar contra Apocalypse para así poder liberar a los demás mutantes pero antes de eso tendrás que huir de la lava que viene detrás de ti y que si te toca... bueno ya sabes (Wolverine y Beast son los que tienen las mayores posibilidades de éxito), ya al final te espera el causante de todo este problema (¿será?), ten cuidado cuando se desaparezca.






# QUINTA MISION

Cuando pensabas que habías logrado la paz aparece Magneto quien tiene unos planes no muy sanos que digamos para Genosha, así que para combatirlo el Prof. Xavier recomienda una sesión en el "Danger Room" y ahí pelear contra un enemigo conocido como Omega Red... y Juggernaut.







# ULTIMA MISION

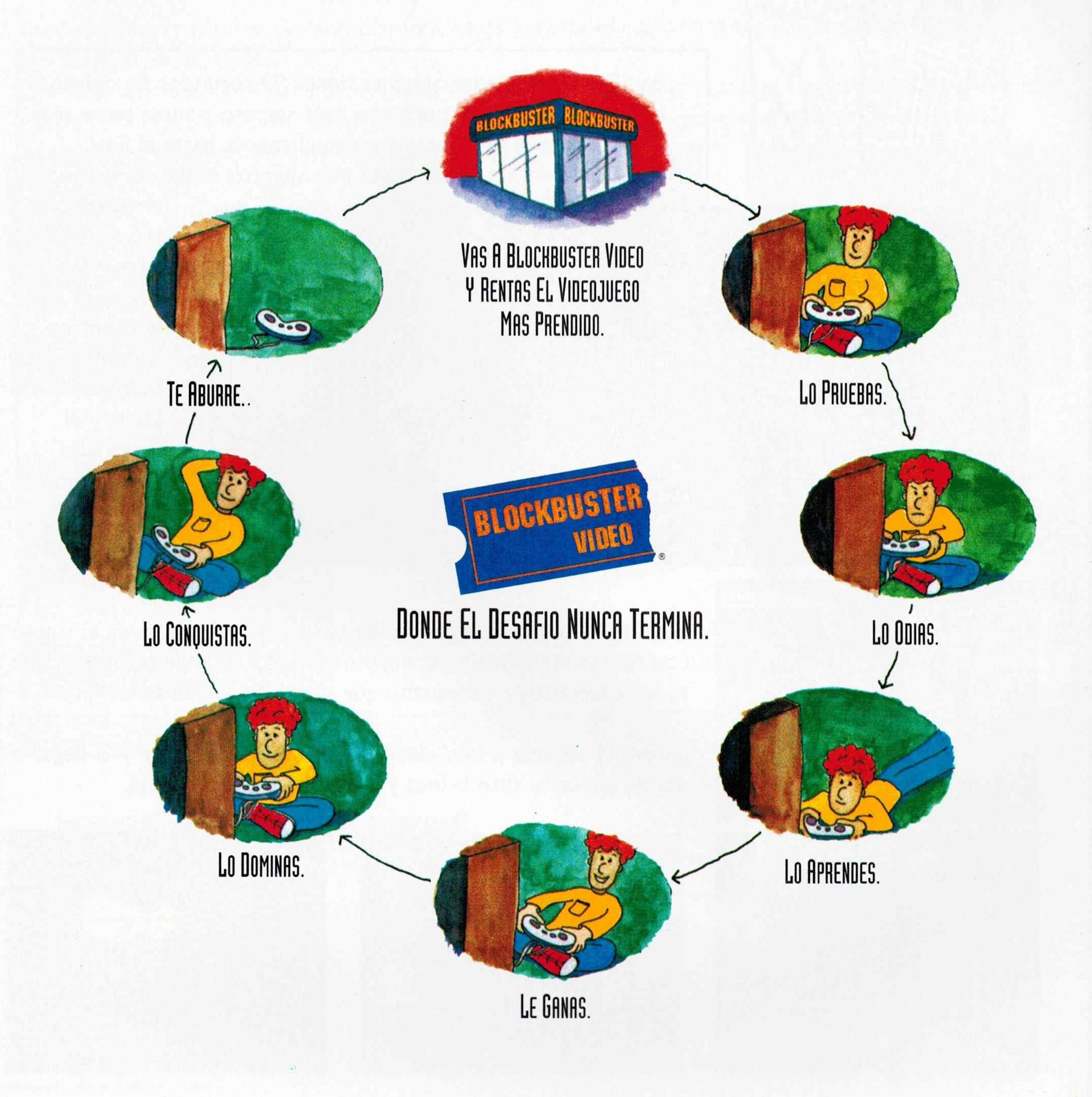
Tu última misión te llevará a luchar a Avalon, la fortaleza de Magneto en el espacio; aquí aunque el fin es el mismo (darle unos cuantos golpes en donde caigan a Exodus y Magneto) las escenas cambiarán dependiendo el mutante que escojas, al final te enfrentarás a Magneto y aunque esto se supone que no lo deberías saber la energía que le quites a él no la podrá recuperar así que ese es un buen tip para fácilmente derrotarlo.





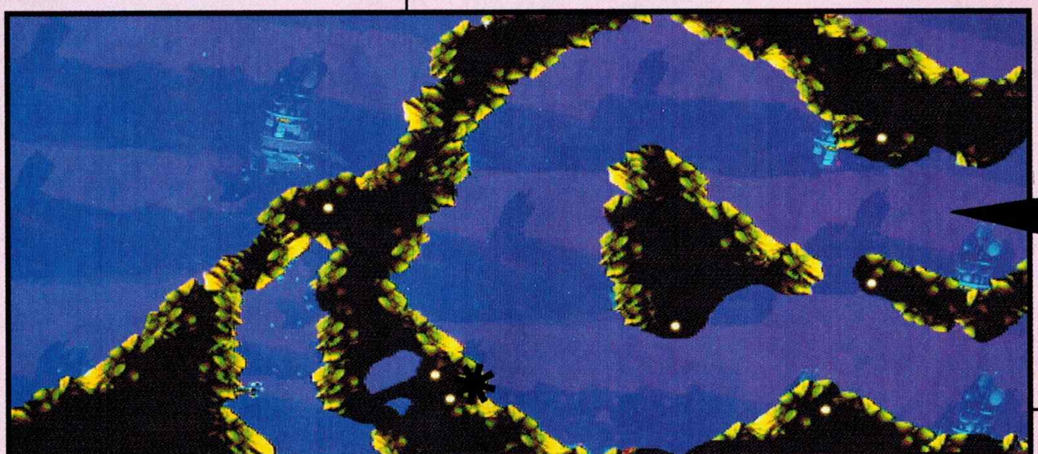
**X-Men -Mutant Apocalypse- es un excelente juego de Capcom y el primero que recordamos bien hecho de algun personaje de Marvel; la combinación de estilos de juego entre SF II y Ninja Warriors será del agrado de muchos jugadores que busquen algo de acción.**




BLOCKBUSTER BLOCKBUSTER
VAS A BLOCKBUSTER VIDEO
Y RENTAS EL VIDEOJUEGO
MAS PRENDIDO.
LO PRUEBAS.
LO ODIAS.
LO APRENDES.
LE GANAS.
LO DOMINAS.
LO CONQUISTAS.
TE ABURRE..
BLOCKBUSTER VIDEO
DONDE EL DESAFIO NUNCA TERMINA.



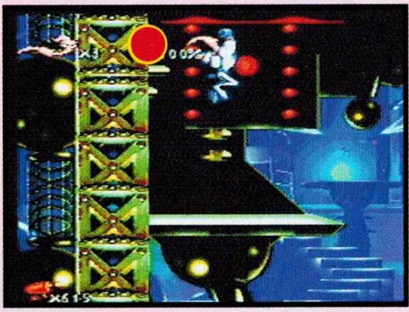

En "Tube Race" normalmente tienes 99 segundos de oxígeno para pasar la escena, pero con este secreto podrás tener más oxígeno con el que pasarás tranquilamente hasta el final. Al llegar a donde comienza el mapa avanza hasta donde está el asterisco y avanza derecho para que encuentres la llave de oxígeno. Usala y el resto será pan comido.





En "level 5" cuando llegas donde te sale por primera vez el sujeto con cabeza en forma de cuerpo de chango, sube un poco y ya que se haya ido cuelga del gancho que está a tu izquierda.

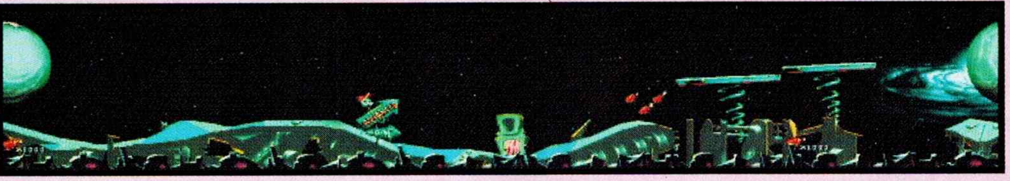
Entonces llegarás a una plataforma, comienza a subir y al llegar a donde indica la foto brinca y llegarás a un nuevo nivel.








En "For Pete's SAKE" al llegar al "final" de la escena, si le das un latigazo al perro para que no entre a la casa, entonces seguirá avanzando por un recorrido más difícil que de donde venías (en pocas palabras es sólo para expertos). Al final, en vez de la casa común y corente, encontrarás un castillo.








C L U B

Nintendo®



Club Nintendo
Pestalozzi #838
Col. del Valle
C.P. 03100
México D.F.
X-Men
CAPCOM
MEGA MAN IV
F-TYPE
100% MEJOR
Nintendo
SUPER
Nintendo
DENTRO HAY UNA CARTA
PAR AVION
CORREO AEREO
AIR MAIL
FELIZ ANIVERSARIO
¿Super Nes?
RAIDEN
FRIENDS ship
Aniversario
ULTRA 64
VENOM
Nintendo
De todos los dibujos que he echo, este es el más raro
Nintendo CLUB
NUEVOS PERSONAJES SSFII:
CHUN-LUI-GI
MARIO BISON
CURSO "NINTENLENTO" "MAGICAL QUEST STARRING: LIU KANG"
ARCADIAS: CLUB NINTENDO
MAXIMUM CARNAGE
CAVE
Stunt Race FX
NINTENDO CUP
CN
MEGA MAN
Nintendo
FELICIDADES

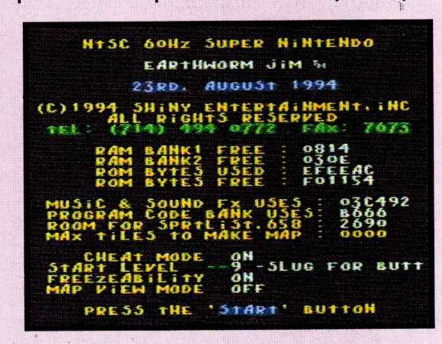
## STAGE SELECT

Cuando quieras saltarte de nivel presiona Start y ejecuta la siguiente secuencia:

**← + A, B, X, A, A, B, X, A, A.**

Entonces aparecerá una escena del final y después un menú donde podrás elegir escena, invencibilidad y vista del mapa. Con este último podrás empezar en cualquier parte que quieras de la escena.







## SALTO DE NIVEL



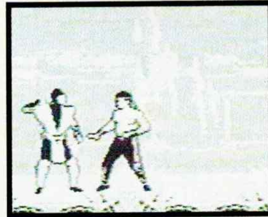

En el momento que quieras pausa el juego y ejecuta la siguiente secuencia:

**A,B,X,A,A+X, B+X, B+X, A+X**

Después de 5 segundos, empezarás en la siguiente escena.





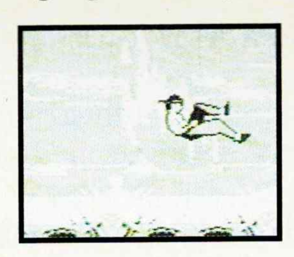
Cuando estés jugando contra otro amigo, alige a Scorpion y a Kang Ambós deberán irse a a la orilla y colocarse como se ve en la foto



Liu Kang debe hacer ↓,↘, →,B e inmediatamente

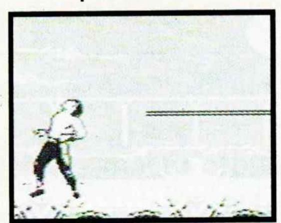
Bycycle Kick

Al hacer el Bycycle Kick inmediatamente presiona A otra vez para ir agregando el poder.



Cuando Liu Kang termine de hacer su poder inmedi atamente al caer suelta el botón A y Scorpion deberá hacer Teleport abajo,esq,izquierda,

Si lo hiciste bien Scorpion desaparecerá, y si marcas Spear Kang también desaparecerá, al menos de que suceda algo raro como lo que se ve en la foto



# PLATOON

## 1er. ESCENA: La Jungla

El objetivo de este nivel es encontrar los explosivos para destruir el puente y escapar de la selva. En esta parte cuentas con 5 vidas.

Cabaña 1

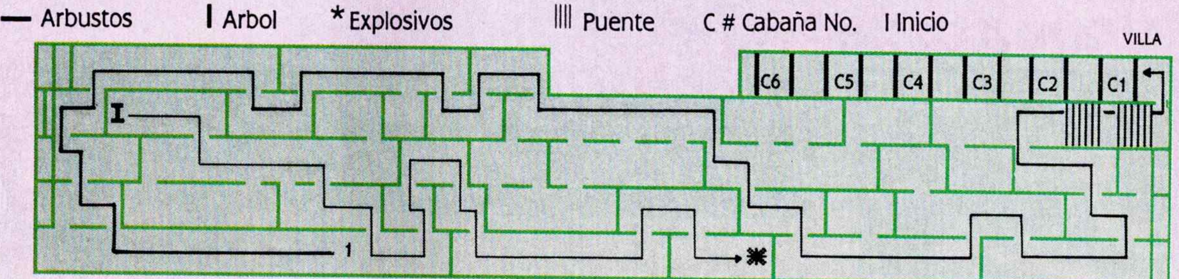



Cabaña 2

Cabaña 3




— Arbustos | Arbol * Explosivos |||| Puente C # Cabaña No. I Inicio




- - Entrada a otro camino — Ruta hacia Explosivos ▬ Ruta hacia el Puente y la Villa

Cabaña 4




Cabaña 5




Cabaña 6

1) Sigue el camino que va del inicio a los explosivos.
2) Ya con los explosivos regresa al punto con el Nº 1 y continúa siguiendo el camino que llega hasta el puente.
3) Después de haber destruído el puente dirígete a la villa
Contenido de las cabañas de Izquierda a Derecha:

| CABAÑA | COSAS |
|---|---|
| 1 | Trampa, Banco, Banco |
| 2 | Provisiones, Agua, Banco, Mesa |
| 3 | Basura, Harina, Arroz |
| 4 | Basura, Banco, Mesa con mapa |
| 5 | Nada, Arroz, Basura, Nada, Salida |
| 6 | Trampa, Antorcha. |

## TIPS

1) No toques los cables de electricidad ya que quitan toda tu vida

2) Elimina a cualquier enemigo que se interponga inmediatamente que salgas
3) Si estás herido, no dudes en tomar la energía que dejan los enemigos al ser elimados.



4) Siempre que brinques, dispara antes tu arma, así eliminarás a algún enemigo que pensaba salir cuando tú fueras cayendo.







5) Si hay algún cable de electricidad, puedes salir del camino y regresar, así ya no estará.




6) Esquiva lo mejor que puedas a los soldados que caen de los árboles.

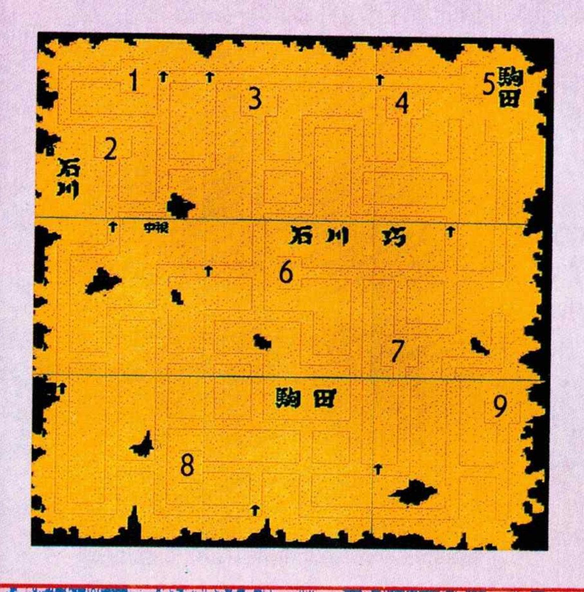
7) Cuídate de los enemigos que salen del suelo.




8) No les dispares a los aldeanos, ya que eso te quitará energía de tu marcador, y podrás ser eliminado

9) Para salir de la jungla al llegar a la villa ve a la 4ª cabaña por el mapa, después ve por la antorcha que está en la 6ª cabaña y regresa a la 5ª cabaña para salir por la puerta en el piso.

2ª ESCENA: El Sistema de Túneles




A partir de aquí sólo tendrás 2 vidas en cada nivel no importando cuantas te queden en el nivel anterior.

1) Dirígete al cuarto 1 y toma las señales de bengala (flares)

2) Si en el trayecto te hiere o gastas demasiadas municiones puedes ir al cuarto 5.

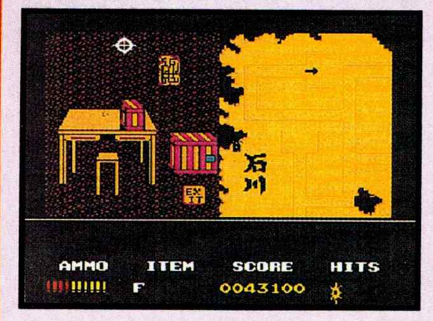
3) Avanza hacia el cuarto 4 para que obtengas el compás. Sigue el camino que te indicamos con rojo.

4) Aquí puedes ir por municiones y equipo de primeros auxilios, los cuales se encuentran en el cuarto 3.

5) Camina hacia el cuarto 8 siguiendo el camino azul. Aquí encontrarás más luces de bengala y medicinas.

6) Finalmente, ve al cuarto 9 donde encontrarás la salida.

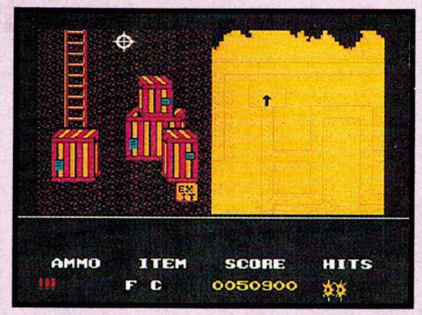
Contenido de los cuartos:



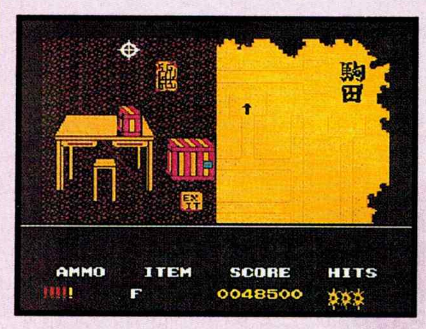

Cuarto 1.- Nada, Documentos Secretos, Luces de Bengala, Mapa, Armas, Salida.



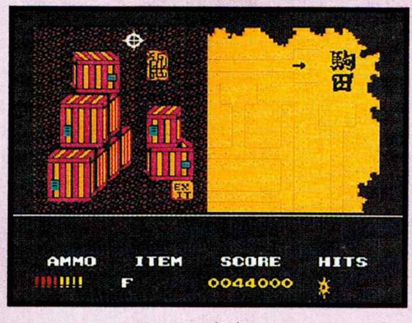

Cuarto 2.- Comida Descompuesta, Mapa, Nada, Nada, Salida.



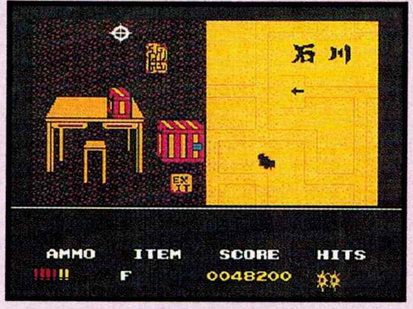

Cuarto 3.- Salida Bloqueada, Nada, Municiones, Armas, Medicinas, Salida.



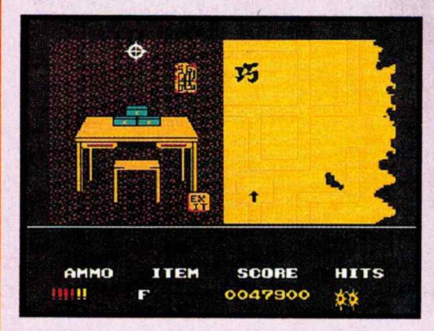

Cuarto 4.- Compás, Mapa, Nada, Medicinas, Salida, Documentos Secretos.



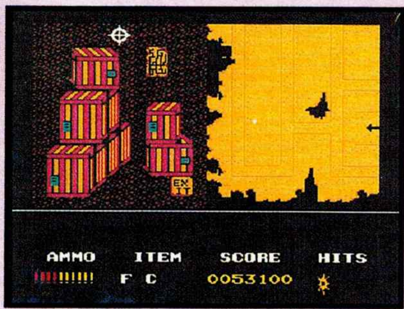

Cuarto 5.- Municiones, Medicinas, Municiones, Mapa, Medicinas, Mapa, Salida.



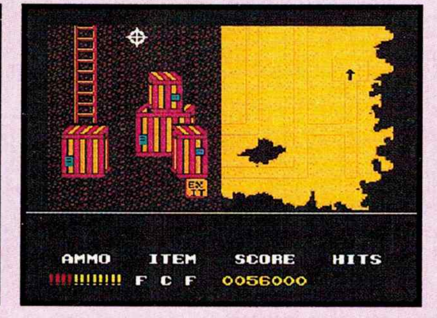

Cuarto 6.- Nada, Mapa, Nada, Nada, Nada, Salida.




Cuarto 7.- Nada, Nada, Nada, Salida, Mapa.



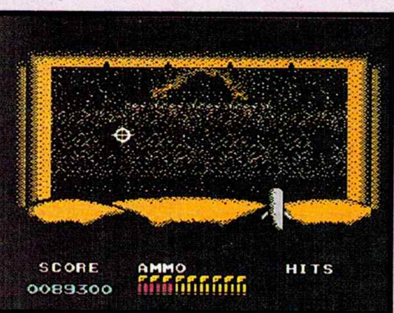

Cuarto 8.- Medicina, Bengalas, Medicina, Mapa, Armas, Nada, Salida.

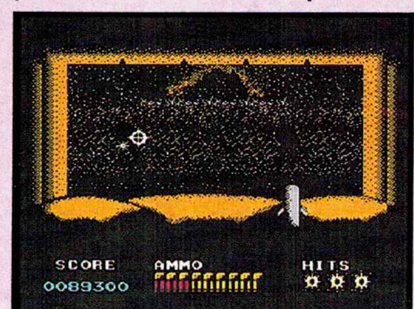



Cuarto 9.- Ruta de Escape, Medicinas, Municiones, Armas, Nada, Salida.

3ª ESCENA: En la Noche

Esta parte es fácil. Sólo tienes que eliminar cualquier sombra que veas moverse. Dispárale a las que estén más cerca. Si empieza a dispararte, apúntale a quien lo esté haciendo y elimínalo. Para completar esta parte tendrás que eliminar a 58 soldados.



**4ª ESCENA:** La confrontación en la jungla

Esta es la última parte y la más fácil.

En los 2 primeros cuadros hay 2 caminos como salida. En el 1º ve a la derecha, y en el 2º hacia la izquierda, así será más rápido llegar al final. En estas 2 partes tendrás que eliminar a los soldados lo más rápido que puedas (esto es un poco difícil ya que salen de ambos lados) y usando la menor cantidad de balas.

Ya estando en el 3er. cuadro será más fácil. Sólo elimina al 1er. soldado y colócate como indica la foto.




Ahora sólo habrá que disparar cuando el enemigo eliminado esté en la pose como se ve en las fotos, (cada que eliminas a un soldado, éste se deja caer tomando 2 poses; fíjate en la 2ª y dispara).

Al estar disparando así, le pegarás al siguiente soldado justo cuando salga, ahorrando tiempo y balas. Al principio será un poco difícil, pero con práctica lo lograrás.




Después de 19 cuadros te enfrentarás con el enemigo al que le tendrás que dar con bombas. La mejor técnica es moverte de un lado a otro, y disparar continuamente.

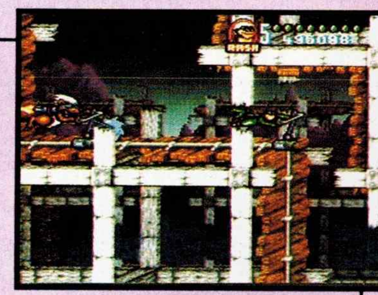



# BATTLETOADS




¿Cómo evito que las bolas de fuego que salen del volcán me toquen?

Solamente tienes que ponerte enfrente de algún tronco o de un pilar y caminar como si quisieras empujarlo, así el fuego que cae no te dañará.




¿Cómo le hago para pasar la escena que sigue después de las serpientes, ya que siempre me alcanza la rata de atrás?

Aquí tienes que presionar la flecha en la dirección en la que vas; un ejemplo es que si vas subiendo presiones para arriba. Al llegar a las esquinas pon pausa, así podrás cambiar de dirección en el control y ganar tiempo.

# INFORMACION CLASIFICADA

DE LOS ARCHIVOS SECRETOS DE NINTENDO POWER




**Del Agente #491**

## Más Continues

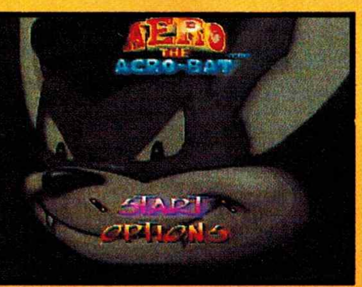


Cuando salga la pantalla del título presiona X, Y, B, A, X, A, B, Y, Arriba, L.




Si lo hiciste bien se escucharán unas campanitas. Cuando la pantalla de continuar aparezca, tendrás 5 continues en vez de 3.

## Salto de Nivel




Con este truco podrás saltarte a cualquier nivel que quieras. Cuando aparezca la pantalla de start presiona Abajo, A, Abajo, Y, Abajo, A, Abajo, Y, Start. Entonces se escucharán unas campanitas.



Ya que empieces el juego, pon pausa y presiona Arriba, X, Abajo, B, Izq., Y, Der, A, L, R. Ahora presiona Start y Select al mismo tiempo y te saltarás al siguiente nivel. Si quieres volver a saltarte sólo presiona Start y Select.




Si quieres ahorrar tiempo, deja presionados L y R cuando aparezca la pantalla de puntos; así aparecerá un menú donde podrás elegir la escena que quieras.




**Del Agente 349**

## Bonus Mode




Si usas este código antes de empezar, tus líneas de vida y mágia permancerán llenas.







Cuando aparezca la pantalla de título presiona: L, L, R, R, L, L, L, R, R, R, L, L, R, R, L, R.



El cuadro de abajo se pondrá verde si pusiste bien el código.

# SUSCRIBETE DE VOLADO




TAMAÑO REAL

**Sólo suscribiéndote a Club Nintendo podrás hacer tuyas las monedas de colección de Street Fighter. ¡Suscríbete de volado! y recibirás mes a mes la información completa y actualizada de los videojuegos que más te interesan y, completamente gratis, estas monedas metálicas oficiales de Capcom, y que están mucho, pero mucho mejor que como se ven en la foto de hace 2 números.**
**EDICION LIMITADA**

SUSCRIPCION POR 6 MESES:
## 6 MONEDAS
(Perdón pero no se pueden elegir los personajes)

SUSCRIPCION POR 12 MESES:
**COLECCION COMPLETA**
## 12 MONEDAS

C • L • U • B
Nintendo®

# CUPON DE SUSCRIPCION ANUAL A "NINTENDO"

CLUB Nintendo

**Sí** Acepto suscribirme y recibir mensualmente la revista CLUB NINTENDO en su edición regular de:

OS-N-TN-0395

☐ 12 ejemplares anuales por sólo N$144.00. ☐ 6 ejemplares semestrales por sólo N$72.00.

Adjunto: ☐ Cheque Certificado ☐ Cheque de Caja ☐ Giro Postal (a nombre de DISTRIBUIDORA INTERMEX, S.A. DE C.V.)

☐ Afiliación Nº CC-042614 BANAMEX

☐ Afiliación Nº CC-042614 CARNET

☐ Afiliación Nº 042614 BANCOMER

☐ Afiliación Nº AE-935-651-2815 AMERICAN EXPRESS

☐ Afiliación Nº 92602-5611-1-DC DINERS CLUB

O prefiero autorizar que carguen a la Tarjeta de Crédito la cantidad de N$ ____________

Nº de tarjeta: ________________

Fecha de vencimiento de su tarjeta

Por este pagaré me obligo incondicionalmente a pagar a la orden del Banco emisor, el importe de este título en los términos del contrato suscrito para el uso de esta tarjeta. Este pagaré es negociable únicamente con instituciones de crédito.

(Escribe con letra de molde y sin abreviaturas)

Firma del tarjetahabiente

NOMBRE (S) APELLIDO PATERNO APELLIDO MATERNO

CALLE NUMERO COLONIA O FRACCIONAMIENTO

CIUDAD O POBLACION CODIGO POSTAL

ESTADO TELEFONO AÑO DE NACIMIENTO PROFESION

DISTRIBUIDORA Intermex S.A. de C.V.

Lucio Blanco No. 435, Delegación Azcapotzalco, C.P. 02400, México, D.F.

**¡GRATIS!**

La colección de 12 monedas de Street Fighter II al ordenar tu suscripción por un año. Pero si prefieres ordenar tu suscripción por 6 meses, entonces recibirás 6 monedas.

*Apresúrate porque este ofrecimiento es válido hasta agotar existencias.*

**ENVIA TU CUPON DE SUSCRIPCION ¡HOY MISMO!**

DOBLA AQUI ▼ DOBLA AQUI ▼

## PARA SUSCRIBIRTE HAZ LO SIGUIENTE

1.- Elige tu forma de pago: **Tarjeta de Crédito, Cheque Certificado, Cheque de Caja o Giro Postal.**

2.- Anota tus datos personales en el Cupón.

3.- Si deseas pagar con **Tarjeta de Crédito,** firma el pagaré y anota la fecha de vencimiento. Pero, si tu pago es con **Cheque o Giro,** llénalo a nombre de DISTRIBUIDORA INTERMEX, S. A. DE C.V.

4.- Recorta toda esta página por la línea vertical marcada.

5.- Dobla esta hoja en 3 tantos, por las partes marcadas en forma horizontal.

6.- Si vas a efectuar tu pago con Cheque o Giro, inclúyelo en la parte central de la hoja.

7.- Cierra la orilla izquierda y derecha con cinta adhesiva.

8.- Depositalo en el Correo ¡hoy mismo!, tiene RESPUESTA PAGADA.

Si estás interesado en adquirir números atrasados, solicítalos en los teléfonos:
5-67-23-12
5-67-23-71
5-67-23-77

**NO MANDES DINERO EN EFECTIVO, LA LEY LO PROHIBE. (ART. 444 FRACC. I Y II DE LA LEY DE VÍAS DE COMUNICACIÓN EN VIGOR).**

**NO ENVIES GIROS TELEGRAFICOS, PORQUE NOS IMPIDEN IDENTIFICAR Y APLICAR CORRECTAMENTE TU ORDEN Y TU PAGO.**

**¡ORDENA TU SUSCRIPCIÓN POR TELÉFONO!**

**D.F.: 5-61-72-33**

**LADA: 91-800-50-550**

RECORTA POR AQUI

IMPORTANTE: No se sirven órdenes de suscripciones a Apartados Postales o a domicilios conocidos, porque no recibirías un servicio eficiente y rápido.

**Empezarás a recibir tu ejemplar mensual de suscripción, dentro de 30 ó 45 días.**

DOBLA AQUI ▼ ▼▼ AL ARMAR TU SOBRE, ESTA RESPUESTA PAGADA DEBE QUEDAR EN EL FRENTE ▼▼ DOBLA AQUI ▼

**CORRESPONDENCIA CON PORTE POR COBRAR**

SOLAMENTE SERVICIO NACIONAL

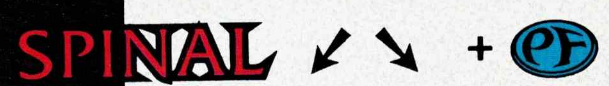
CORRESPONDENCIA REGISTRO POSTAL D.F. 2419

EL PORTE SERA PAGADO POR:

**DISTRIBUIDORA INTERMEX, S.A. DE C.V.**

**Departamento de Suscripciones**

Administración de Correos No. 16
02430 México, D.F.

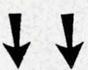









Salta y mantén presionado GD o PD y presiona:



y justo al terminar de marcar la secuencia suelta el botón.

SPINAL




# PODERES EN EL AIRE

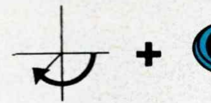
Para poder ejecutar ciertos poderes en el aire. Tienes que conectar un golpe o patada en el aire y después marcar el poder con el botón de inferior rango, es decir que si conectas el golpe o poder con fuerte el poder lo marcas con medio, si lo conectas con medio el poder es con débil y si lo conectas con débil el poder es con fuerte, checa estos 2 ejemplos:

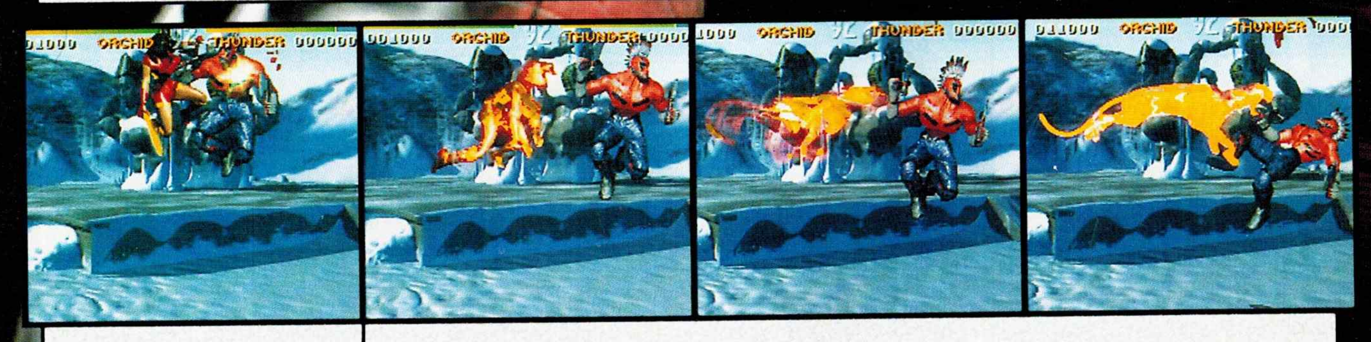



conectas




y marcas la patada con:




conectas




y marcas la pantera con:






## Combo comenzando con poder





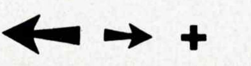


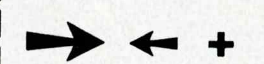
(Al presionar el control al frente mantenlo ahí para acumular tiempo).







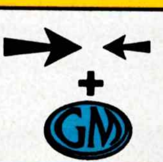




## Combo comenzando por arriba

# KILLER 13



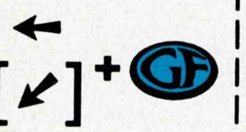
CAYENDO

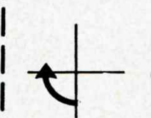


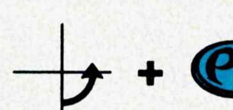
## Combo comenzando rompiendo defensa

# KILLER 15

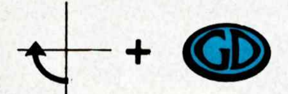






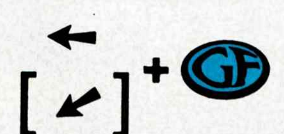


# BREAKER!

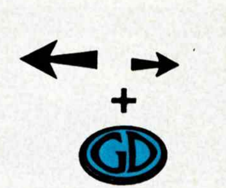




# ROMPER DEFENSA




# ULTRA




# THUNDER










+ PF

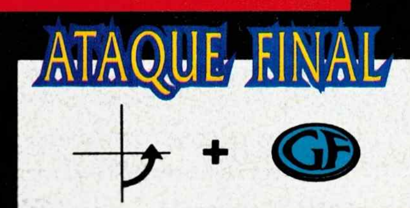
## ATAQUE FINAL



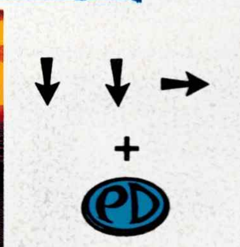

## ULTIMATE

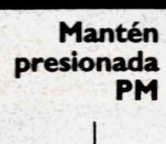


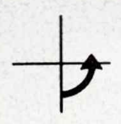

## ATAQUE FINAL




## HUMILLATION

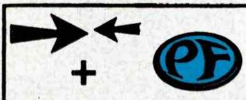



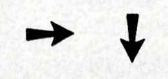
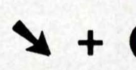




Al terminar de marcar la secuencia suelta el botón para lanzar un poder más rápido.

## MINI KILLER INSTINCT

*En la escena de Spinal o Cinder puedes hacer un truco para que uno de los personajes reduzca su tamaño de forma curiosa. (La escena de Spinal la seleccionas presionando Arriba + PD y la de Cinder Arriba + PF).*
*Para lograrlo tienes que conectarle un garrazo con fulgore al oponente, mientra él esté pegado a la orilla e inmediatamente marcar teletransportación hacia atrás del oponente así logras que el jugador 1 reduzca su tamaño.*



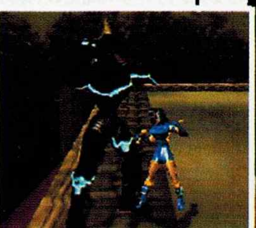





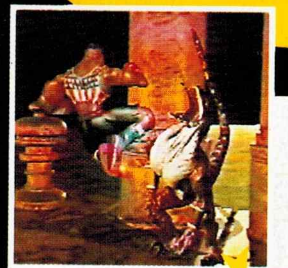
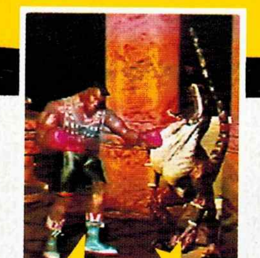
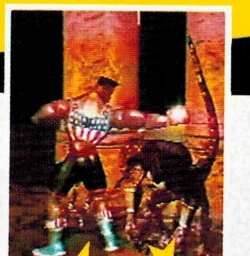
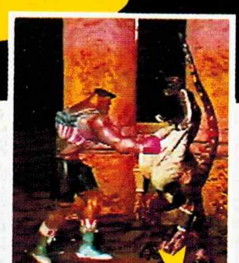
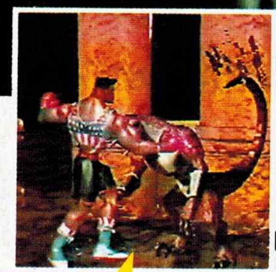



*Esto solo funciona en Ver. 1.1 Disc 1.1*



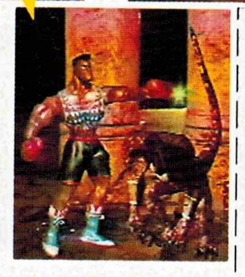



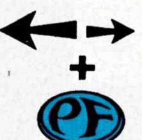
## Combo comenzando con poder

(Al presionar al frente el control, mantenlo ahí para acumular tiempo)







(Al presionar atrás el control, mantenlo ahí para acumular tiempo)



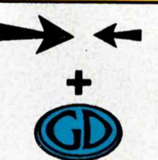
## Combo comenzando por arriba

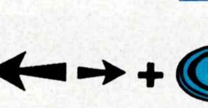
# KILLER 13





CAYENDO



## ATAQUE FINAL



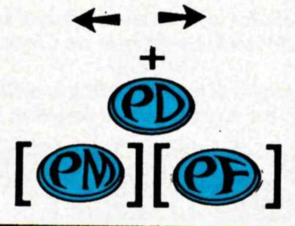
## ULTIMATE



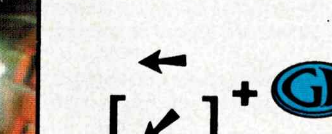
## HUMILLATION



## BREAKER!



## ROMPER DEFENSA

## ULTRA





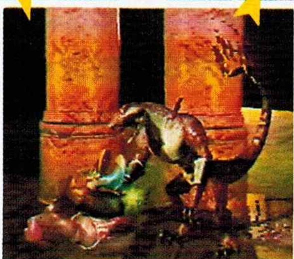
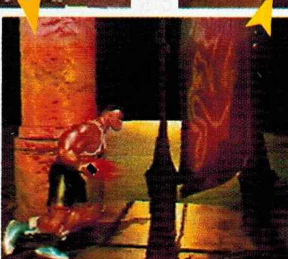


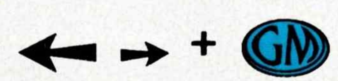
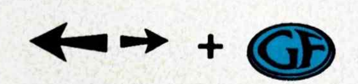



# TJ COMBO



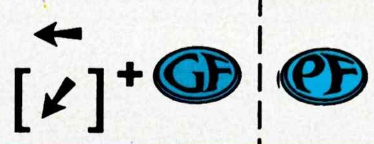
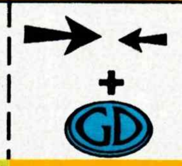


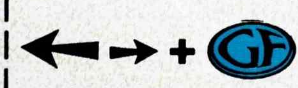



**Combo comenzando rompiendo defensa**

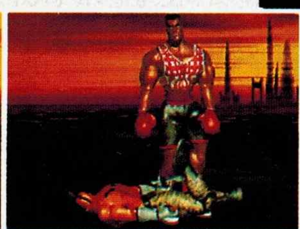
## KILLER 13

## ATAQUE FINAL










## TURBO

Mientras pasa el display antes de ir a la pelea cuando vas contra otro jugador mantén presionado derecha y los tres botones de Golpe en los dos controles. Si lo haces correctamente, se escuchará un sonido peculiar indicando que ya entró el truco, con esto logras que la velocidad del juego aumente muchísimo.

## BREAKER!

Hay otro truco que se hace en el mismo momento pero mantén presionado Abajo y Start en los dos controles, si lo haces bien se escuchará "Breaker!". Con esto logras ejecutar los Combos Breaker marcando con cualquier botón de los que indicamos, sin importar qué tipo de Combo te conecten.

(Estos dos trucos se pueden combinar marcando uno por un instante e inmediatamente el otro antes de que termine el display).

### ¿Qué botón utilizar en el Breaker?

Hay que seguir la siguiente regla para saber qué botón se utiliza al ejecutar el Breaker. Cuando el Combo termine con Fuerte hay que hacer el Breaker con Medio, si el Combo termina con Medio el Breaker es con Débil y si el Combo termina con Débil el Breaker es con Fuerte. Claro que para saber con qué botón termina el Combo tu oponente, hay que conocer como se marca el Combo que te están conectando.

# Los RECORDS

**ACT RAISER**
LUIS A. CASTILLO RAMIREZ

**AXELAY**
FCO. JAVIER ROBLES REVELES

**BATMAN RETURNS**
LUIS A. CASTILLO RAMIREZ

**BUBSY**
ALFONSO DOMINGUEZ ALONZO

**BASEBALL 2020**
FCO. JAVIER ROBLES REVELES

**CLAY FIGHTERS**
FCO. JAVIER ROBLES REVELES

**CABAL**
FCO. JAVIER ROBLES REVELES

**CONTRA 3**
LUIS A. CASTILLO RAMIREZ

**DOUBLE DRAGON II**
FCO. JAVIER ROBLES REVELES

**DOUBLE DRAGON**
KANO

**DONKEY KONG C.**
ALDO E. CONCHA JARAMILLO
CARLOS A. SANCHEZ V.
JAIME A. GONZALEZ MENDOZA
EMMANUELGENARO NAVARRETE
SALVADOR OLVERA SAINZ
HECTOR HERNANDEZ CAMACHO
ABRAHAM NAVA ARIAS
JAIME A. MARTINEZ 100%
LORENZO ALEF RAMOS 100%
CARLOS A. GARCIA MENDEZ 101%
JOSE ANGEL TORRES RODRIGUEZ
LUIS ARMANDO CASTILLO RAMIREZ
OSCAR BROOKS AGUIRRE
LUIS A. CASTILLO RAMIREZ

**FINAL FANTASY 2**
FCO. JAVIER ROBLES REVELES

**GOAL**
JOSE ALFREDO CASTILLO

**GOAL2**
FCO. JAVIER ROBLES REVELES

**JOE & MAC**
FCO. JAVIER ROBLES REVELES
LUIS A. CASTILLO RAMIREZ

**LOLO 3**
FCO. JAVIER ROBLES REVELES

**MEGA MAN 2**
FCO. JAVIER ROBLES REVELES

**MEGA MAN X**
RAMON ENRIQUE SOTO CAMPOS

**NINJA GAIDEN 2**
FCO. JAVIER ROBLES REVELES

**MORTAL KOMBAT**
FCO. JAVIER ROBLES REVELES

**MORTAL KOMBAT II**
FCO. JAVIER ROBLES REVELES
OSCAR BROOKS AGUIRRE
PABLO BROOKS AGUIRRE
ROBERTO BROOKS AGUIRRE
SRGIO VALLES DIOSDADO

**MARIO IS MISSING**
SERGIO VALLES DIOSDADO

**MEGA MAN 5**
FCO. JAVIER ROBLES REVELES

**MEGA MAN SOCCER**
VARGAS MARTINEZ

**OUT OF THIS WORLD**
JOSE ALFREDO CASTILLO

**PILOT WINGS**
FCO. JAVIER ROBLES REVELES
LUIS A. CASTILLO RAMIREZ

**PRINCE OF PERSIA**
LUIS ARMANDO CASTILLO

**PUNCH OUT**
ENRIQUE SOSA NUÑEZ

**RETURN OF JEDI**
LUIS A. CASTILLO RAMIREZ
LORENZO ALEF RAMOS FOX

**STAR FOX**
LUIS ARMANDO CASTILLO

**STAR WARS**
LORENZO ALEF RAMOS FOX

**SECRET OF MANA**
ROLANDO LUCERO MEDINA

**SUPER CONTRA**
FCO. JAVIER ROBLES REVELES

**SUPER ADVENTURE ISLAND**
LUIS A. CASTILLO RAMIREZ

**SUPER POUNCH OUT**
VARGAS MARTINEZ

**SUPER MARIO KART**
LUIS ARMANDO CASTILLO
OSCAR BROOKS AGUIRRE

**FIGHTHER'S HISTORY**
FCO. JAVIER ROBLES REVELES

**FATAL FURY SPECIAL**
PABLO BROOKS AGUIRRE
ROBERTO BROOKS AGUIRRE
SERGIO VALLES DIOSDADO

**SUPER MARIO WORLD**
FCO. JAVIER ROBLES REVELES
LUIS A. CASTILLO RAMIREZ
OSCAR BROOKS AGUIRRE
PABLO BROOKS AGUIRRE
ROBERTO BROOKS AGUIRRE
SERGIO VALLES DIOSDADO
VIRIDIANA GLEZ. MALDONADO

**STREET FIGHTER II TURBO**
FCO. JAVIER ROBLES REVELES

**SUPER STREET FIGHTER II**
KENNETH SKERTCHLY
OSCAR BROOKS AGUIRRE
PABLO BROOKS AGUIRRE
ROBERTO BROOKS AGUIRRE
SERGIO VALLES DIOSDADO

**SUPER SOCCER**
JOSE ALFREDO CASTILLO

**THE FLINTSTONES**
SERGIO A. NAVARRO BERLANGA

**TMNT IV**
SALVADOR OLVERA SAINZ
SERGIO VALLES DIOSDADO

**TUFF E NUFF**
FCO. JAVIER ROBLES REVELES

**TOP GEAR**
RAMON ENRIQUE SOTO CAMPOS

**VIRTUAL BART**
LUIS A. CASTILLO RAMIREZ

**WORLD HEROES 2**
FCO. JAVIER ROBLES REVELES

**XARDION**
FCO. JAVIER ROBLES REVELES

**X-MEN**
ROLANDO LUCERO MEDINA

**ZELDA III**
ROLANDO LUCERO MEDINA




**SUPER MARIO KART**
*CHOCO ISLAND 1'19"38*
CARLOS MADRAZO P.




**STUNT RACE**
*AQUA TUNEL*
*1'50"32*
*LORENZO ALEF RAMOS*




**STAR FOX**
*19% LEVEL 3*
A.M.H. Y CRISTIAN DE LA CRUZ M.

**SUPER METROID**
*TIEMPO FINAL*
*16% ITEMS*
OCESSE TELLEBES

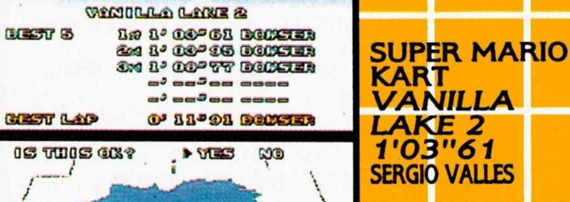



**STREET FIGHTER II**
**TIME CHALENGE 05"695**
*ENRIQUE SOSA NUÑEZ*




**SUPER METROID**
*TIEMPO FINAL 1'05"*
A.M.H Y CRISTIAN DE LA CRUZ

**PUNCH OUT "TIEMPOS"**
*ENRIQUE SOSA NUÑEZ*




**SUPER MARIO KART**
*VANILLA LAKE 2*
*1'03"61*
SERGIO VALLES

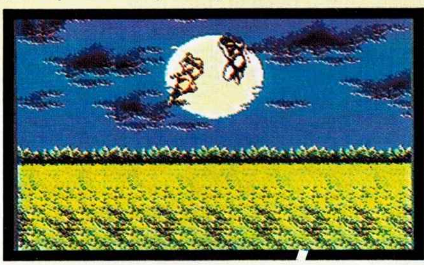


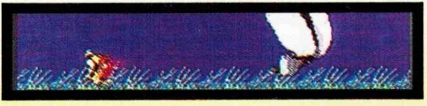



**En el número anterior te hablamos de una nueva sección con buenos finales y este mes hace su aparición. Iniciamos con el gran clásico Ninja Gaiden, pero no podemos dar el final sin antes ver todos los cinemas displays que meten en el juego. Aquí vamos:**



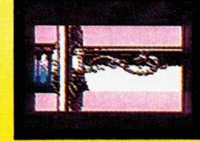
¿Con quién tuvo papá un duelo y perdió? ¿Por qué razón peleó y murió?.







Aún no estoy seguro. Al día siguiente de su desaparición, encontré en su cuarto una carta dirigida a mí. Esta decía: "Ryu, estoy en mi camino hacia un duelo de vida o muerte. Si mi destino es no volver, toma la espada del Dragón de la familia Hayabusa, ve a América y busca al arqueólogo Walter Smith. Ryu, sé siempre fuerte..."





-¡Tendré mi revancha!

## 1ER ACTO

**Después de haber vencido al misterioso enemigo en el Bar...**

*Ryu:* ¿Quiénes son? Parece que están siguiéndome ¿quién está allí?, Sólo una chica, ¡largo de aquí!



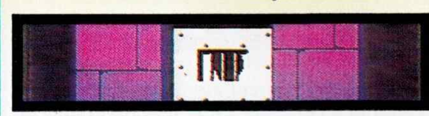
*Irene:* Lo haré, pero primero...



*Ryu:* ¡¿Qué demonios?!...

## 2º ACTO

**Momentos después...**

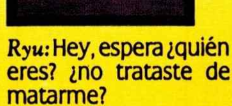


*Ryu:* Ohhh! ¿dónde... dónde estoy?
*Irene:* Veo que la anestesia se te está pasando.



*Ryu:* ¡¿Quién eres?!
*Irene:* Shhh. No hagas tanto ruido... tengo un favor que encomendarte aquí, toma esto y escapa.
*Ryu:* ¿Qué es esta estatua?
*Irene:* No hay tiempo para explicaciones. Huye!





*Ryu:* Hey, espera ¿quién eres? ¿no trataste de matarme?
*Irene:* Alguien viene, ten cuidado.

**Después de la última batalla Ryu se apresura para encontrarse con el Dr. Smith....**



*Ryu:* ¿Qué será esta estatua? ¿Y quién era aquella mujer?
Mientras iban creciendo mis sospechas, fui a buscar a aquella supuesta amistad de mi padre, el Sr. Smith...

## 3ER ACTO

**En la casa del Dr. Smith...**



*Dr.:* ¿Quién es?



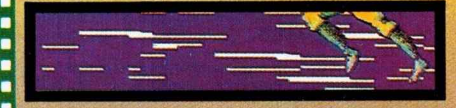
*Ryu:* Usted debe ser Walter Smith, mi nombre es Ryu, Ryu Hayabusa.
*Dr.:* ¿Quién? Esa espada... claro, tú debes ser el hijo de Ken Hayabusa.
*Ryu:* En su última carta, mi padre dijo que debería verlo.
*Dr.:* ¿Ultima carta? Ya veo... con que ha empezado.
*Ryu:* ...
*Dr.:* Ken y yo fuimos a una expedición a unas viejas ruinas amazónicas. Encontramos una extraña estatua y una losa. En la losa decía...
*Ryu:* Espere un minuto ¿quiere decir esta estatua?
*Dr.:* Sí, precisamente. Pensé que había sido robada. Esa estatua del demonio posee suficiente poder maligno para destruir una nación entera. El demonio vino a esta tierra y causó muchas muertes
Pero entonces Shinobi apareció para detener al demonio.

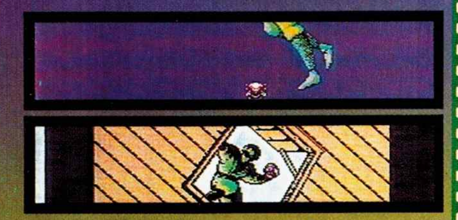


-Shinobi poseía el poder del Dragón y contrarestó cada una de las habilidades del Demonio y de este modo pudo vencerlo. Sin embargo, a pesar de que fue vencido, el Demonio no estaba muerto. Entonces Shinobi confinó el poder malvado del Demonio en 2 estatuas: de "Luz" y "Sombra". Y el cuerpo del demonio fue confinado en un templo. Esta debe ser la estatua de "Sombra". Por lo tanto...



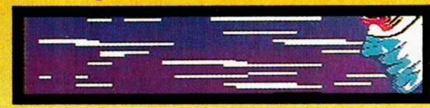








*Ninja:* Y ahora la tengo. ¡Adiós Amigo!



*Ryu:* ¿Qué demonios...?
*Dr.:* ¡Tras él, Ryu!

**Ya con la estatua recuperada Ryu regresa inmediatamente...**



*Ryu:* Después de recuperar la estatua del demonio, tuve una extraña premonición y regresé apresuradamente.
*Ryu:* ¡¡Dr. Smith!!



*Dr.:* Ryu... la estatua de "Luz"...fue robada.
*Ryu:* ¿la estatua de "Luz"?
*Dr.:* Sí, tu padre y yo... cada uno guardó una estatua... por si acaso. Las 2 estatuas no deben convertirse nunca en una. El demonio ha estado dormido por 700 años... y ahora empieza a despertar.. cualquier cosa que hagamos... tenemos que detener esto. Ve a traerla de regreso... no hay elección... tendrás que convertirte en el Ninja Dragón...
*Ryu:* ¡Dr. Smith! ¡Dr. Smith!



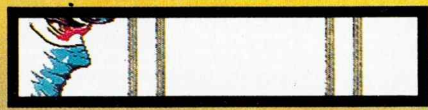
*Ryu:* ...



*Agentes:* Ven con nosotros.

## 4º ACTO

**En los cuarteles generales de la CIA...**



*Foster:* Bienvenido, Ryu Hayabusa. Disculpa si te sobresalté. Somos de la unidad auxiliar especial de la CIA. Mi nombre es Foster.
*Ryu:* ...
*Foster:* Vamos directo al grano...

*Ryu:* Espere. Quiero saber por qué mató a Smith.

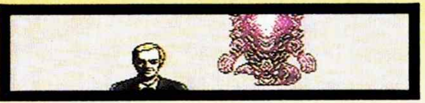
*Foster:* Nosotros no lo matamos. Pero te mantendremos al tanto de todo lo que sabemos.



En la extensión superior del Amazonas, algunas ruinas antiguas fueron descubiertas. Parece ser que el templo fue construído hace más de 2000 años. El descubridor fue el Dr. Smith, quien estudió las ruinas por algún tiempo. Pero un día el cerró las ruinas repentinamente y desde entonces nadie se ha acercado. Sin embargo, un hombre entró y conquistó las ruinas. Su nombre es Guardia de Mieux. El se hace llamar Jaquio.



Según nuestros datos, parece ser que el templo no fue construído para adorar a los Dioses, sino para aprisionar el cuerpo de un demonio. Por lo tanto, se supone que espíritus malévolos están dentro de la estatua que tienes. El Dr. Smith probablemente lo

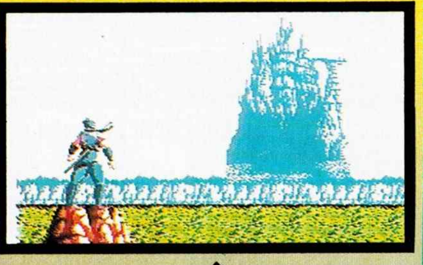


sabía y posiblemente fue asesinado por alguien que trabaja para Jaquio.
*Ryu:* ...
*Foster:* "Cuando una luna negra brille, Luz y Sombra se separarán y el Rey de la obscuridad aullará". Estas eran las últimas palabras escritas en una losa. Si alguien le devuelve la vida al demonio, ganará poderes increíbles suficientes para controlar al mundo entero. Ahora lo sabes.
La mujer que te disparó en el bar es una de nuestras agentes.
Ellos andan detrás de ti. Usa esto y ve a sus cuarteles. Trae de vuelta la estatua del demonio.
Por supuesto que serás recompensado por el trabajo.
*Ryu:* ¿Y si digo que no?
*Foster:* Sabes la respuesta a eso.

**Momentos después una avioneta volaba sobre el Amazonas...**



**Al llegar Ryu al templo...**





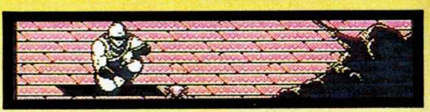
*Jaquio:* Has recorrido un largo camino para entregarme la estatua del demonio. Ahora dámela.
*Ryu:* ¡No!
*Jaquio:* ¿Sabes lo que estás diciendo?
*Ryu:* ¡¿Qué?!



*Irene:* ¡Ryu!



*Ryu:* Tú... tú cobarde
*Irene:* No, no se la des.



*Jaquio:* Ahora, pon la estatua en el suelo y retrocede. Buen trabajo. Supongo que es el adiós. Que tengas un buen día.
*Irene:* Ah...



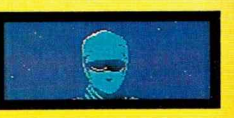
*Jaquio:* Llévate a la chica. Será sacrificada. Ha, Ha, Ha... es mía. Hoy será la noche de revivir aquello que viene una vez cada 700 años. Este mundo pronto será mío. Ha, Ha, Ha...

## 5º ACTO

**Después de haber caído a un sitio extraño Ryu no se rinde y su camino le sirve de regreso al templo, pero se ve interceptado por un guardia...**



*Malth:* Yo soy Malth. Nunca podrás pasar.
*Ryu:* Entonces tendré que vencerte.



*Malth:* Eres tan valiente como tu padre, pero él es mejor espadachín.
*Ryu:* ¿Conoces a mi padre?
*Malth:* ¡Ven y pelea, joven Hayabusa!

**Después de la batalla...**



*Ryu:* Tú mataste a mi padre.
*Malth:* ¿Muerto? es cierto que peleamos, pero tu padre está vivo.
*Ryu:* ¡Mientes!
*Malth:* No, no es una mentira. Si procedes más adelante, lo verás. Pero será lo último que verás.
*Ryu:* ...



**Ryu decide seguir adelante y penetra al templo...**

## 6º ACTO

**En la parte más alta del templo...**

-Ryu, mereces que se te alabe por haber llegado tan lejos...



*Ryu:* ¿Dónde estás? ¡Muéstrate!
- ... sin embargo, no podrás vencer al "Demonio enmascarado".
*Ryu:* Nadie puede vencerme.



- ¿Ni siquiera... tu padre?



*Ryu:* ¡¿Qué?!



- Tu padre no fue asesinado, fue convertido en el "Demonio Enmascarado".
*Ryu:* ¡No!
-Será entretenido ver pelear a padre e hijo a muerte.
*Ryu:* ¡Despierta padre!
- No sirve, él sólo piensa en matar.
*Ryu:* Con que éste es mi destino. Malth decía la verdad. ¿Qué debo hacer?



Tengo que pensar claramente. Los ojos de mi padre... muestran que son cotrolados como un títere. Si rompo el control... pero ¿Qué está controlándolo? ¡Eso es!



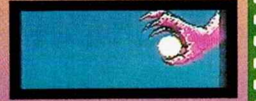
**Después de haber roto el hechizo Ryu se dirige a su padre...**



*Ryu:* ¡Padre!
*Ken:* ... ¿Dónde estoy? Ryu... ¿Eres tú, Ryu?
*Ryu:* Sí padre.



*Ken:* ¡Argh! Está despierto.
*Ryu:* ¡Jaquio!
*Jaquio:* Ambos morirán.





*Ken:* ¡Cuidado! ¡¡¡Ugh!!!

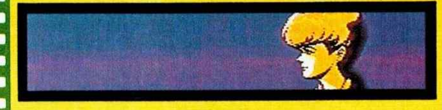


*Ryu:* ¡Padre!
*Ken:* Ryu... tendrás que hacerlo por mí.

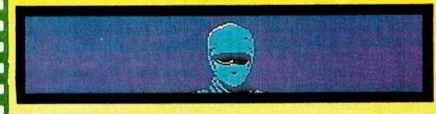


*Ryu:* ¡¡Padre!! ¡tu día ha llegado Jaquio!.

**Al haber derrotado a Jaquio...**



*Irene:* ¡Ryu!

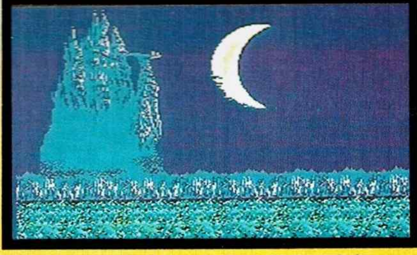


*Ryu:* ¡Gracias a Dios estás a salvo!. Vamonos padre. Larguémonos de este templo.
*Ken:* Ryu, espera. Antes de que lo hagamos, las estatuas... tenemos que sacarlas del templo mientras tengamos tiempo. Antes de que la "Luna negra brille".





*Irene:* Ryu, ¿Qué es eso?



*Ryu:* ¡¿Es un Eclipse de luna?! Eso debe ser. Eso es lo que "La luna negra" significa...¡Oh no! ¡Las estatuas del Demonio!.

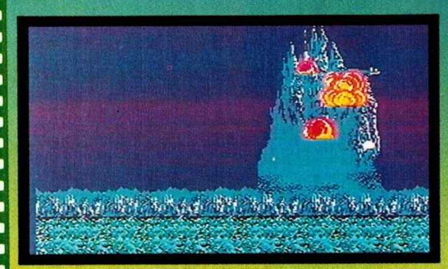
**Después de haber derrotado al Demonio...**



*Ryu:* Despierta padre, despierta.
*Ken:* Ryu... no he llegado muy lejos... el templo está a punto de destruirse... toma a la chica y escapa.
*Ryu:* ¿Qué estás diciendo? No te puedo dejar.
*Ken:* Ryu, ahora eres un hombre, mi destino está junto a la estatua del demonio. Ryu buena suerte.



*Ryu:* Padre ¡¡¡Padre!!! ¡¡¡Padre!!!.



-El templo se autodestruye y Ryu e Irene salen presurosos...



*Irene:* Ryu... bip, bip, bip. Aquí Golondrina Marina.





*Foster:* Aquí Foster. Detectamos la explosión desde el satélite. buen trabajo. Elimina a Ryu Hayabusa.
*Irene:* ¿Qué, eliminar a Ryu?
*Foster:* Correcto, después robarás las estatuas.
*Ryu:* Con qué éste era tu plan desde el principio... ¡Me las pagarás Foster!
*Foster:* Ryu, tú...





*Ryu:* Tengo 2 formas de pago. La primera ya la he recibido, la 2ª... ¡eres tú Foster!
*Foster:* Ryu, espera.



*Irene:* Ryu ¿Cuál es el pago que has recibido?
*Ryu:* Está frente a mí.



*Ryu:* Aún no sé tu nombre
*Irene:* Irene, Irene Lew
*Ryu:* Bien, Irene. Mira, el sol está saliendo. Todo está claro ahora.
**La obscuridad se ha acabo finalmente.**



# Los GRANDES de Nintendo®

## SUPER NES

### DONKEY KONG COUNTRY

1




¿Y qué esperabas de un juego que ha vendido más de 6 millones de copias? Donkey Kong acumula a su historial de éxitos un mes más en el primer lugar de esta lista ¿Ya checaste que hay una forma de saltarse mundos? en nuestro siguiente número te diremos cómo.

### THE LION KING

2



Este juego no puede esperar a ser rey, pero al parecer va a estar algo difícil si Donkey Kong no afloja el paso. Este título tiene un buen reto y excelente animación, factores normales en los juegos de Virgin.

### MEGA MAN X 2

3



Cuando parecía que este juego ya iba para abajo, algo lo hace sacar fuerzas de flaqueza y permitirle permanecer un mes más en el tercer sitio de popularidad. Si tú no has logrado encontrar la cápsula que te da el ShoRyuKen te recomendamos echarle un ojo al Reset de este número (si es que puedes leerlo).

4.-CLAY FIGHTER 2
5.-EARTH WORM JIM
6.-NBA JAM TOURNAMENT EDITION
7.-SAMURAI SHODOWN
8.-MORTAL KOMBAT II
9.-THE ADVENTURES OF BATMAN & ROBIN
10.-TETRIS & DR. MARIO

## GAME BOY

### KIRBY'S DREAMLAND 2

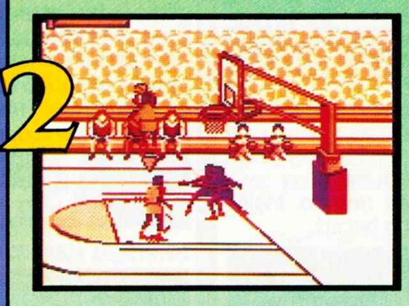
1




Vaya, eso sí que es un ascenso en popularidad bastante rápido; claro, tratándose de un juego tan divertido quién puede objetar algo. Bueno... sí hay algo qué reclamar y es que se hayan tardado tanto en sacar la secuela.

### NBA JAM

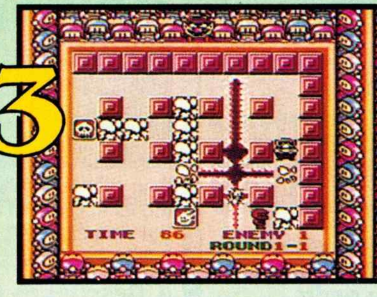
2



Otro de los juegos que se aferran en su posición es NBA Jam de Game Boy pero quién sabe cuánto tiempo le quede de vida a este título con juegos tan buenos para este formato que se avecinan como Donkey Kong Land o Animaniacs.

### WARIO BLAST

3

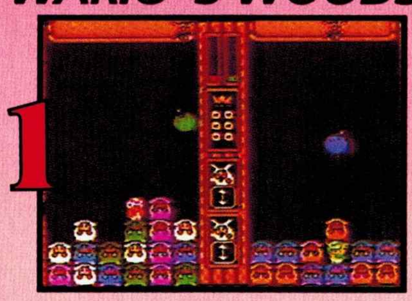



Otro título de Nintendo aparece en los tres primeros sitios de popularidad; aún con la entrada de Wario al juego eso no cambia para nada ni el factor de diversión ni el modo de juego del clásico Bomberman, sólo lo hace verse un poco raro.

4.-MORTAL KOMBAT II
5.-CONTRA -THE ALIEN WARS-
6.-WWF RAW
7.-USHRA MONSTER TRUCK WARS
8.-SPACE INVADERS
9.-TINY TOON WACKY SPORTS
10.-DONKEY KONG LAND

# NES

## WARIO´S WOODS



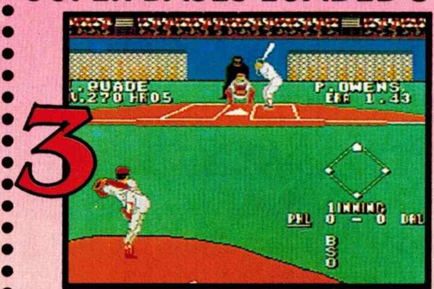
Es algo raro ver un juego puzzle durar tanto tiempo en primer lugar de popularidad, tal vez sea cierto lo que dijimos de él en esta misma sección el número pasado acerca de los juegos de NES.

## BATMAN -RETURN OF THE JOKER-



Otro de esos grandes clásicos del NES es Batman: Return of the Jo ker, este juego tiene gráficos desarrollados con maestría para ser de 8 bit, además también de bastante reto y muy buena música. Si quieres recordar viejos tiempos vuelve a jugar este título.

## SUPER BASES LOADED 3




Esta serie de juegos fueron extremadamente populares entre los fanáticos del baseball, tanto que fue uno de los primeros juegos que salieron junto con el SNES, sin embargo todos se caracterizan por ser muy divertidos.

4.- SUPER MARIO BROS. 3
5.- MIGHTY FINAL FIGHT
6.- MEGA MAN 6
7.- KIRBY'S ADVENTURE
8.- T.M.N.T. TOURNAMENT FIGHTERS
9.- JURASSIC PARK
10.- CASTLEVANIA III
11.- THE LEGEND OF ZELDA

## LOS GRANDES DE U.S.A.

1.- DONKEY KONG COUNTRY
SUPER NINTENDO - NINTENDO
2.- THE LION KING
SUPER NINTENDO - VIRGIN
3.- NBA LIVE '95
SUPER NINTENDO - ELECTRONIC ARTS
4.- FINAL FANTASY III
SUPER NINTENDO - SQUARESOFT
5.- JOHN MADDEN NFL FOOTBALL '95
SUPER NINTENDO - ELECTRONIC ARTS
6.- SUPER PUNCH OUT!!
SUPER NINTENDO - NINTENDO
7.- EARTH WORM JIM
SUPER NINTENDO - PLAYMATES
8.- SAMURAI SHODOWN
SUPER NINTENDO - TAKARA
9.- MORTAL KOMBAT II
SUPER NINTENDO - ACCLAIM
10.- ILLUSION OF GAIA
SUPER NINTENDO - NINTENDO

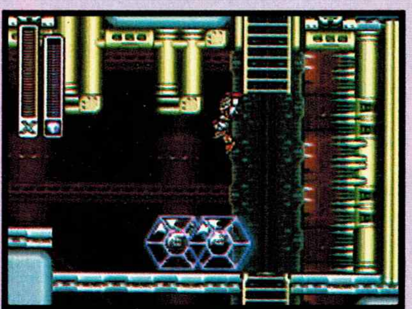
## LOS GRANDES DE JAPON

1.- DERBY STALLION 3
SUPER FAMICOM - ASCII
2.- SUPER DONKEY KONG (DONKEY KONG COUNTRY)
SUPER FAMICOM - NINTENDO
3.- SUPER PUYO PUYO
SUPER FAMICOM - BANPRESTO
4.- ROMANCE OF THREE KINGDOMS IV
SUPER FAMICOM - KOEI
5.- SUPER MOMOTARO DENDETSU III
SUPER FAMICOM - HUDSON SOFT
6.- WONDER PROJECT J
SUPER FAMICOM - ENIX
7.- SUPER FIRE PRO WRESTLING
SUPER FAMICOM - HUMAN
8.- PERFECT ELEVEN SOCCER
SUPER FAMICOM - KONAMI
9.- KIRBY'S BALL
SUPER FAMICOM - NINTENDO
10.- PAC IN TIME
SUPER FAMICOM - NAMCO

Tal vez un espejo te ayude a leer este secreto de Mega Man X2

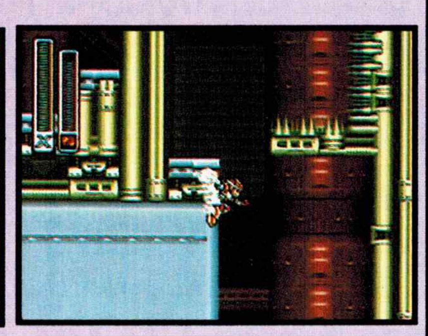



El Reset de nueva cuenta ha cedido amablemente su espacio para poder publicar este par de trucos: ¿Recuerdas el truco del Hadoken del primer Mega Man X? Pues déjanos decirte que Mega Man X2 tiene otro movimiento de Street Fighter II y que es el ShoRyuKen de fuego de Ken, para poder obtenerlo haz lo siguiente:



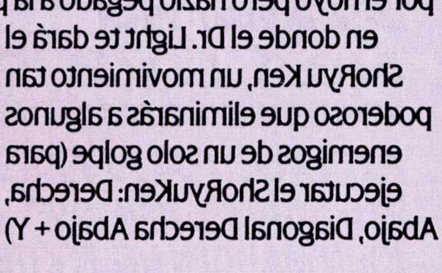
Primer paso y el más importante: debes obtener todas las armas, piezas de la armadura, los 4 subtanques, los 8 fragmentos de corazón y las 3 piezas de Zero para que el truco funciones (es decir: TODO)





En la tercera escena de la fortaleza de los X-Hunters llegarás a este lugar donde tienes que decidir qué camino tomar ¡regrésate un poco para atraer a un murciélago, congélalo y sube en él para alcanzar el camino superior.

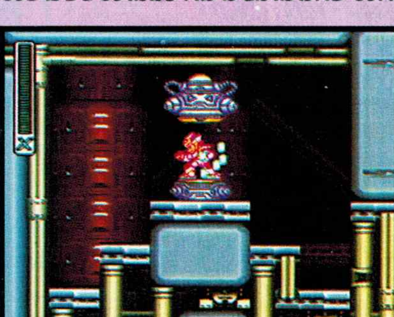




El camino superior es muy difícil y tendrás que usar mucho tu Dash en el aire y el Speed Burner al máximo para avanzar y llegar a donde está la vida que se ve en la foto.

Al tomar la vida debes dejarte caer por el hoyo pero hazlo pegado a la pared izquierda, así en algún momento entrarás a un cuarto secreto en donde el Dr. Light te dará el ShoRyu Ken, un movimiento tan poderoso que eliminarás a algunos enemigos de un solo golpe (para ejecutar el ShoRyuKen: Derecha, Abajo, Diagonal Derecha Abajo + Y)





RESET

En nuestro pxóximo número.

Ganadores del Concurso de Aniversario que se celebró a mediados del mes pasado (tanto lectores como Miss Club Nintendo)

Más S.O.S, Mariados e Información Clasificada

Una super entrevista exclusiva de Nick Jones, el de Earth Worm Jim.

Revisadas a Kile Petty's, Bust a Move, Ignition Factor.

Tips de Mega Man X 2, warps inéditos de Donkey Kong Country y a ver qué más se nos ocurre




**EN FAMILIA CON CHABELO**

**DOMINGO 7 DE LA MAÑANA**